

TE CONTAMOS TODO SOBRE LA NUEVA GAME BOY ADVANCE
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 108. ABRIL 2001. 595 PTAS. 3,58 EUROS
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
SEGUNDO CAPITULO DE LA MAS MARAVILLOSA HISTORIA JAMAS CONTADA
SHENMUE II
SKIES OF ARCADIA
GRANDIA II
CRAZY TAXI 2
ALONE IN THE DARK IV
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 45 MEJORES JUEGOS
namco
TIME CRISIS OPERACION TITAN
EL MEJOR JUEGO PARA G-CON45
8 420565 037006
00108

HASTA AHORA LO PEOR QUE TE PODÍA ATACAR EN INTERNET ERA UN VIRUS.

SEGA®

INCLUYE DEMO JUGABLE SONIC ADVENTURE II DE REGALO.

JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST

Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.



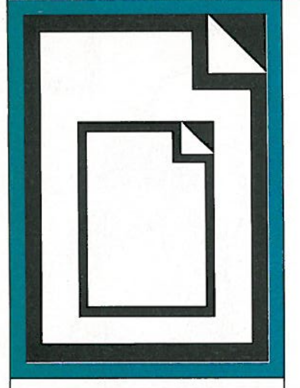
Imprescindible unidad Virtua Memori.





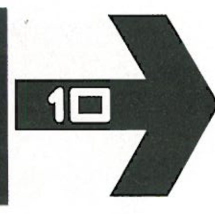






SUMARIO Nº 108


























SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **J. C. Sanz, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Ana Márquez, Oscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, Jasón García, Manuel Martínez, José Burdiel, M. Almedina, Isabel Garrido, Tania Ortega** y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid** Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIO DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

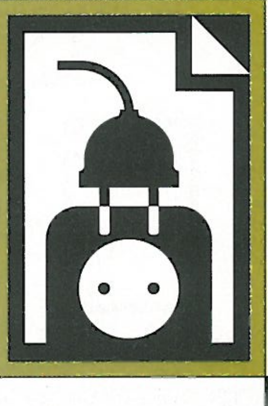
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. Portugal: P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL

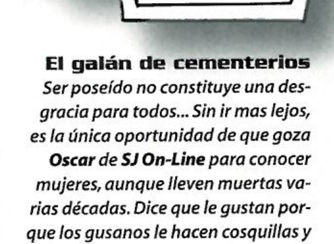

José Luis del Carpio

*Duró apenas un par de segundo, pero sin duda ha sido el instante más histórico y relevante de estos meses. Me refiero a Crazy Taxi para **PS2**... Después de introducir el CD en la consola de SONY, y por primera vez desde que salieran los primeros juegos de Game Boy o tras el Sonic Pocket Adventure de Neo Geo Pocket, el logo de SEGA se habría paso en un juego para una consola que no ha sido fabricada por la compañía. Vale que es una licencia, que no es lo mismo que, por ejemplo, ver un Daytona o un Virtua Fighter, pero el efecto es similar al levantamiento del telón en una obra de teatro: que empiece la función. En esta ocasión, los actores son los juegos de SEGA, y el público los usuarios de todo el espectro de consolas. Muchos no habéis entendido esta política, y a juzgar por las cartas y emails recibidos, se respira una cierta indignación entre la legión de fanáticos de SEGA. Sin embargo, hay que ser conscientes de la difícil situación de la compañía, que en los últimos años había soportado pérdidas importantes. Económicamente no había otra salida. No hay que plantearse la situación creada como un «cambio de chaqueta», sino como una maniobra de supervivencia. Sin duda, lo que mejor hace esta compañía son sus juegos, títulos que siempre se convierten en referencia obligada para el resto de compañías. Si Sega se hubiera cruzado de brazos, quizá a medio plazo asistiríamos al ocaso de una de las grandes, con la consiguiente desaparición de una fuente inagotable de sensaciones en forma de videojuego. Aunque hayamos perdido una opción de hardware, hemos ganado una desarrolladora que dedicará todos sus esfuerzos a inundar de magia los hogares de medio mundo. Hoy quizá suponga una decepción, pero mañana el sacrificio será ampliamente compensado.*

La noche de los muertos vivientes



UNA VEZ AL MES, DURANTE EL CIERRE DE LA EDICIÓN DE **SUPER JUEGOS**, LAS FUERZAS DEL AVERNO SE LIBERAN PARA TOMAR POSESIÓN DE CUALQUIER SER HUMANO QUE OSE PULULAR POR LA REDACCIÓN A TAN INTEMPESTIVAS HORAS DE LA NOCHE. POR PRIMERA VEZ, HEMOS PODIDO CAPTAR IMÁGENES DE ESTE ATERRADOR SUCESO, CAUSANTE DE LA HUIDA Y ESPANTADA DE NUESTRO AMIGO **DE LUCAR**, ACTUALMENTE CONOCIDO COMO SOR FLORA. TEMBLAD, MORTALES... EXPERIMENTAD EL HORROR (Y ESO QUE NO OS HEMOS MOSTRADO A **ALFONSO**, EL OJETE DEL DIABLO)



El galán de cementerios
*Ser poseído no constituye una desgracia para todos... Sin ir mas lejos, es la única oportunidad de que goza **Oscar** de **SJ On-Line** para conocer mujeres, aunque lleven muertas varias décadas. Dice que le gustan porque los gusanos le hacen cosquillas y siempre disponen de casa propia.*



Veo muertos
__May__ es «especial». Siempre lo hemos sabido. Un suceso traumático de su infancia (un accidente con una bici sin sillín) le otorgó el sexto sentido que le alerta de la cercanía de fantasmas, trasgos y escanistas. Él y __Belén__ (a la izquierda con su aspecto normal) son los únicos inmunes al influjo del mal.

NOTICIAS

INTERNACIONAL

Tenchu 3. Activision acaba de confirmar que Acquire es la compañía que finalmente esta programando Tenchu 3. Quedando fuera finalmente K2 LLC.

MSR. Bizarre Creations esta trabajando en un juego de conduccion basado en Metropolis Street Racer para PS2.

Team Ninja. La division de Tecmo encargada de los Dead Or ALive está de nuevo en marcha y casi con total seguridad trabajando sobre el todo poderoso nuevo hardware de Sega: Naomi 2.

Dinosaur Planet. La aventura de Rare migra de N64 a Gamecube y además se rumorea con insistencia que serán los protagonistas de Starfox y su universo los protagonistas.

Extreme G3. El juego mas vertiginoso de Acclaim regresa y apunta hacia PS2. Salvando el cambio de plataforma todo parece que seguira igual pero con una apariencia grafica a la altura de las circunstancias.

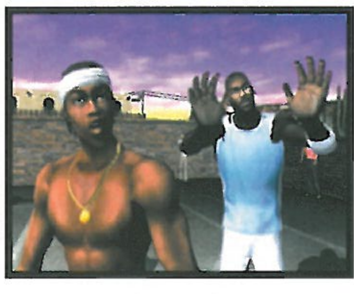
V-Chip. De esto es de lo que se habla ultimamente en el mundo Xbox. Parece que este chip permitira especificar que tipos de contenidos estan o no permitidos en la maquina de Microsoft. Por otra parte,los rumores sobre retrasos han sido desmentidos y se mantiene el cuarto final de este año 2001 para su la puesta de largo, excepto en Europa por supuesto.

Comandos 2. El juego de Pyro esta causando bastante expectación en todo el mundo. La version para PS2 se retrasa un poco, y hasta invierno no la podremos catar.

Konami. La compañía de la ola planea lanzar cerca de 100 titulos para PS2 y GBA en el año fiscal 2001-02. No contentos con esto, auguran unas ventas totales de 20.000.000 de unidades en todo el mundo. Parece que Konami tiene claro que el bache que se produce en las transiciones entre generacion y generacion de consolas está tocando a su fin.









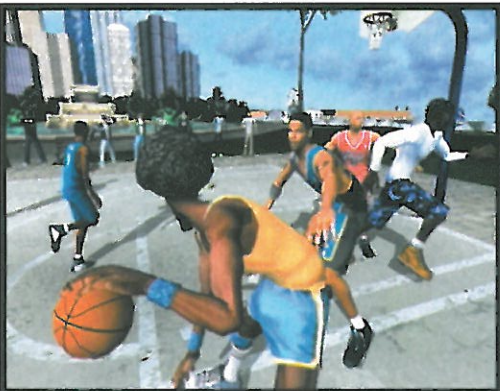
Electronic Arts



Rumble Racing y NBA Street

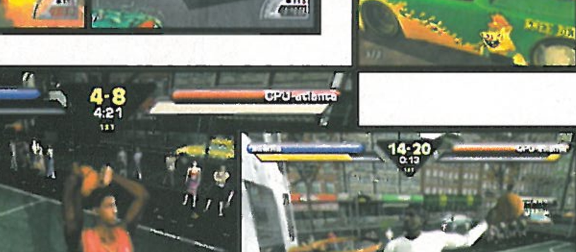
La compañía americana presenta dos programas de deportes diametralmente opuestos, pero que en esta ocasión comparten una misma idea: la de ofrecer un juego totalmente *arcade* al alcance de todo el que quiera disfrutar de fuertes emociones a ritmo vertiginoso. ***Rumble Racing*** (disponible el 23 de mayo) es la continuación de *NASCAR Rumble*, y nos traerá uno de los juegos de carreras más rápidos que hayamos conocido. Multitud de coches de muy diversa índole, reales e imaginarios, estarán dispuestos a salvar grandes desniveles mediante espectaculares saltos y a colisionar brutalmente con los adversarios si es necesario. A lo largo de los 15 circuitos disponibles, ambientados en escenarios poco convencionales, encontraremos numerosos *power ups* que proporcionan a los coches armas muy provechosas.



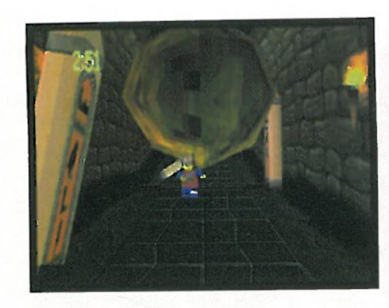


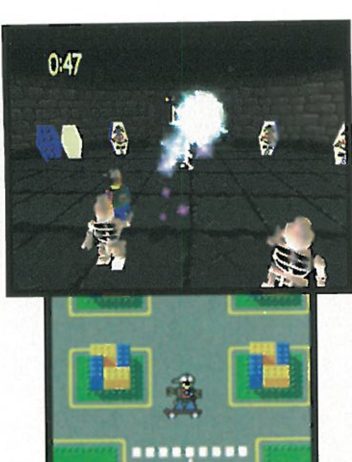
NBA Sreet es el segundo producto de **EA Sports Big** (**SSX** fue el primero) y reproduce el baloncesto callejero en toda su magnitud. Los *playgrounds* de las ciudades norteamericanas más significativas acogerán partidos tres contra tres donde lo importante no sólo es ganar, sino también hacerlo de la

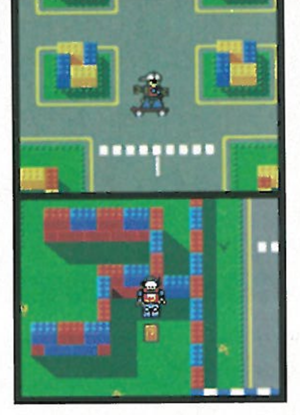










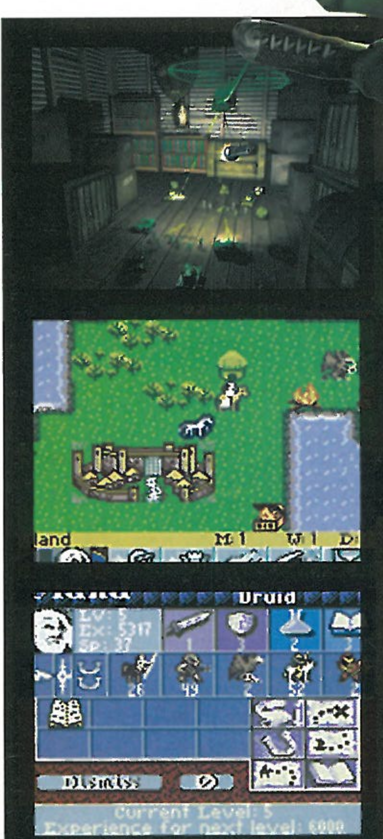


manera más apabullante posible. Jugadores **NBA** y otros de corte mucho más estrafalario (peinados «afro» incluidos) desarrollan un juego electrizante, con movimientos inverosímiles alejados de la ortodoxia y seriedad de los partidos oficiales. Los triunfos serán recompensados con gran cantidad de extras.

Lego

Lego island 2: La venganza de Brickster

Tras vender más de un millón de copias en todo el mundo con el primer *Lego Island*, los reyes de los juegos de construcción nos ofrecerán a partir de mediados de abril su secuela, *La venganza de Brickster*, en **PlayStation** y **Game Boy Color** (para disfrutar de la versión **GB Advance** habrá que esperar hasta Septiembre). Todo el colorido del universo **Lego** en un juego para los más pequeños.





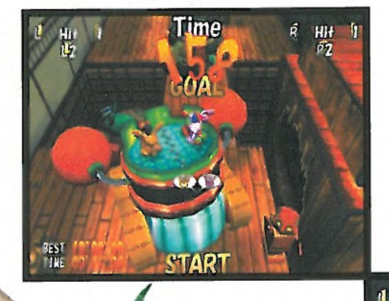
virgin

Aluvión de novedades 3DO para todos los sistemas

Inasequible al desaliento, **3DO** prepara un nuevo cargamento de entregas *Army Men*, entre adaptaciones para **PS2** de títulos ya conocidos, como *Sarge´s Heroes 2* o *Air Attack 2*, y la creación de nuevas sagas. *Army Men: Green Rogue* (**PS2**) apuesta por un desarrollo genuinamente *arcade*, en el que el protagonista, conocido como Omega Soldier, se dedicará fase tras fase a diezmar el ejército marrón. *Portal Stunna* (**PS2**, **GB Color**) es la primera aventura protagonizada por Vikki, la novia de Sarge. Al margen de los soldados verdes, **3DO** ofrecerá a los fans de la portátil de **NIntendo** una nueva ración de *RPG* con *Heroes Of Might and Magic II*.



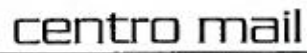




Planeta/Empire

El juego más original de PS2

Kuri Kuri Mix es el nombre de una nueva propuesta que **Empire**, de la mano de **Planeta de Agostini Interactive**, se va a encargar de hacer llegar a los usuarios de **PS2**. Se trata de un juego de puzzle y plataformas donde para avanzar deberemos hacer cooperar a dos conejos (controlas a ambos con un solo *pad* de control). Pero lo más divertido del juego son los modos multijugador, en especial el Competición, en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Se espera su salida al mercado para abril, y se nos antoja muy interesante por ser el primero de su género en aterrizar en **PlayStation 2** y, por supuesto, por su tremenda jugabilidad, especialmente como ya hemos mencionado, en las modalidades para varios jugadores simultáneos. El mes que viene, más información.



centro mail

El rey del asfalto

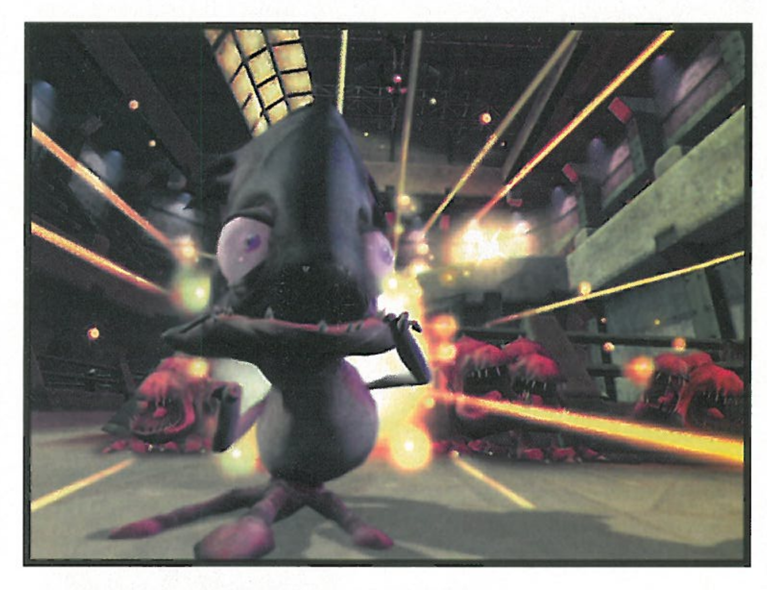
Centro MAIL comunica el lanzamiento inmediato de una promoción súper especial. Se trata del sorteo de un impresionante deportivo **Opel Speedster**, en el que podrán entrar todos los clientes que compren alguno de los 11 productos de **Dreamcast** en promoción durante el período del 1 de abril de 2001 al 30 de junio de 2001.

Gamestock 01

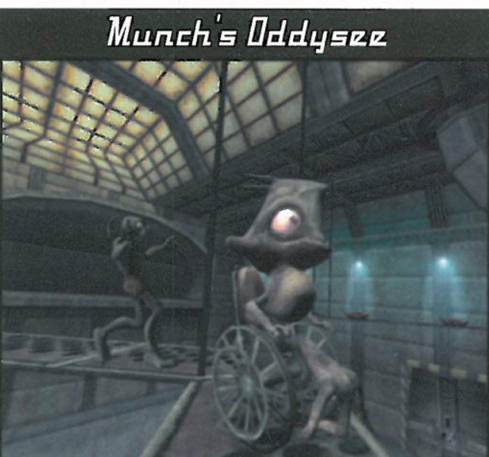


El gigante del software presentó su consola en Redmond a la prensa mundial

El pasado día 13 fuimos invitados al enorme campus de **Microsoft** a unos kilómetros de **Seattle**. El largo viaje hasta la costa oeste americana se vio recompensado por la presentación de la primera remesa de títulos para **X-Box**. Un total de 9 juegos estaban a disposición de los cientos de periodistas venidos de todo el mundo. *Munch's Oddysee* fue uno de los productos más espectaculares de **Gamestock 01**. **Oddworld** nos dio un claro ejemplo de lo que se puede hacer con esta máquina. Pero la prensa también se mostró expectante ante *Halo*. Un espectacular *shoot'em up* en 3D y quizás el juego más representativo de **X-Box**. El resto del catálogo presentado causó una buena impresión entre los asistentes. Azurik, una mezcla de aventura y *beat'em up* en un mundo de fantasía gigantesco que nos asombró con impresionantes efectos gráficos. Por otro lado, hay que destacar la presencia de **Bizarre Creations** que está creando el primer juego de coches para **X-Box**.





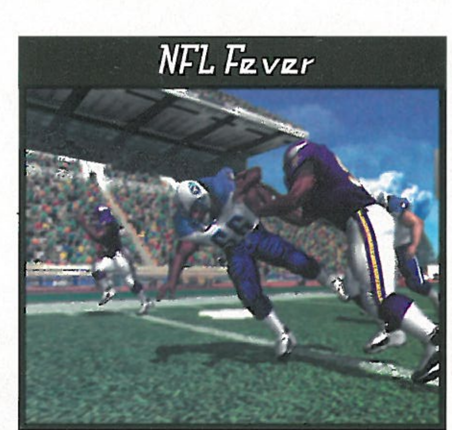


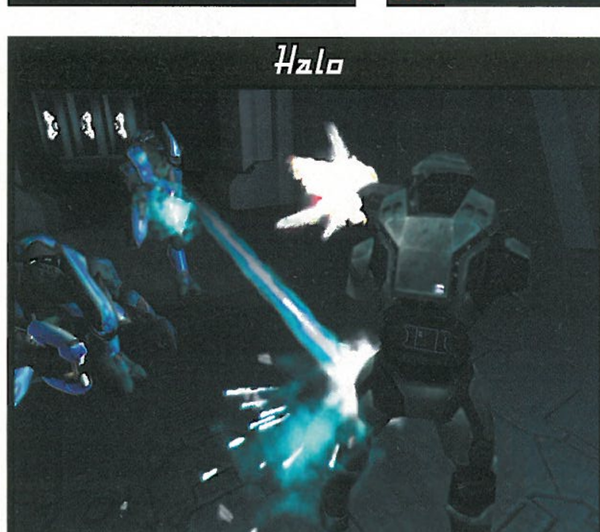
***Lorne Lanning**, padre del universo donde habita Abe, nos enseñó algunas de las excelencias de su nueva criatura, Munch's Oddysee. Un alarde gráfico y de originalidad para la consola de **Microsoft**.*

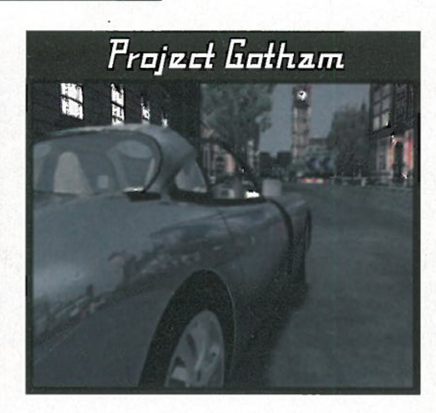




*Azurik fue uno de los títulos que mejor demostró el potencial del hardware de **X-Box**, con enormes escenarios ricos en todo tipo de detalles en un mundo lleno de vida propia.*







*Toda la prensa esperaba poner sus manos en Halo. Sin duda, un excelente shoot'em up con un aspecto realmente envidiable. Arriba podemos ver una pantalla de Project Gotham, el primer juego de coches para la consola obra de **Bizarre Crea**.*



¡HARÁS LO QUE SEA PARA CONSEGUIRLA!

GRUPO ZETA



TEST

SHADOW OF MEMORIES
NBA HOOPZ
SILPHEED
EVERGRACE
F1 RACING CHAMPIONSHIP
DRIVING EMOTION TYPE-S

PRE-TEST

FORMULA ONE 2001
CRAZY TAXI
BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE
SKY ODYSSEY
KENGO
ALL STAR BASEBALL 2002

REPORTAJES

RED FACTION

DVD

TODAS LAS NOVEDADES
ROMEO DEBE MORIR
FREQUENCY
AMERICAN PSYCHO
MAGNOLIA

TRUCOS

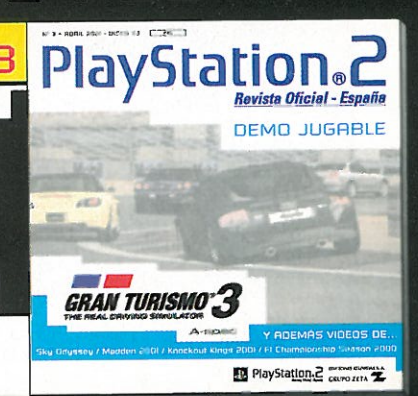
PARA LOS MEJORES
JUEGOS DE PS2

¡Regalamos 30 películas DVD
40 juegos MOTO GP
y 25 juegos NBA Hoopzi

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE DEMO JUGABLE DE GRAN TURISMO 3

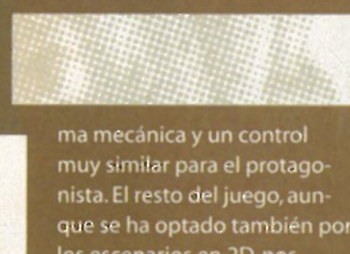
Y ADEMÁS LOS VIDEOS DE...
Sky Odyssey/ Knockout Kings 2001/
Madden 2001/ F1 Championship Season 2000



PlayStation 2. MALDITA REVISTA.



ALONE IN THE DARK IV



Cuando **Darkworks** comenzó a trabajar en la nueva secuela de **Alone in the Dark** para **PSone**, tenía claro que querían captar al público de la saga *Resident Evil*. Pero este equipo desarrollador no se ha conformado con realizar una simple copia del clásico de **Capcom**, y en su juego tan sólo constan la misma mecánica y un control muy similar para el protagonista. El resto del juego, aunque se ha optado también por los escenarios en 2D, nos cuenta una historia con reminiscencias del primer *Alone in the Dark* pero completamente nueva. Un Edward Carnby rejuvenecido, y con más dotes para la acción que su predecesor en PC, va a compañado de la bella Aline Cedrac hasta una isla en la costa de Maine donde deberán desentrañar un misterioso asesinato. Donde más se aleja ***Alone in the Dark*** de *Resident Evil* es en el aspecto que muestran sus escenarios. Un tono lúgubre y oscuro rodea los jardines y las salas de la mansión. Aquí entra en acción la linterna, con un efecto de luz impresionante, para despejar las tinieblas y crear una sensación de angustia y terror, al no saber que encontraremos a cada paso. También nos puede servir para protegernos de los monstruos que tienen miedo a la luz. El juego está protagonizado por Carnby y Aline, y cada uno tiene su propia historia. **R. DREAMER**



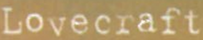












Lovecraft

EL MÍTICO ESCRITOR DE TERROR NORTEAMERICANO DE PRINCIPIOS DE SIGLO HA SIDO UNA DE LAS PRINCIPALES FUENTES DE INSPIRACIÓN DE ANTOINE VILLETE. EL CREADOR DE **ALONE IN THE DARK** ES UN GRAN CONOCEDOR DE LA OBRA DE **H. P. LOVECRAFT** CUYOS MITOS Y SERES SALIDOS DE OTROS MUNDOS LE HAN SERVIDO PARA CREAR A LOS MONSTRUOS QUE TOMAN VIDA EN EL JUEGO.



Estos son algunos de los bustos que se han realizado para recrear a los personajes del juego digitalizándolos para pasarlos al juego.

Los programadores de **Darkworks** en **París** se encontraban preparados para dar los últimos toques.

Antoine Villete, responsable de la idea que ha dado forma a todo lo que hay y lo que sucede en el juego.

La árdua tarea del equipo de sonido se ve reflejada en más de 400 efectos sonoros, 60 para los pasos de Carnby.









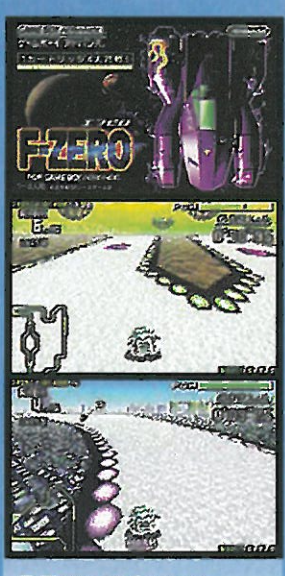
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Nombre Oficial: **Game Boy Advance**
- Pantalla: **LCD Reflectante TFT en Color**
- Tamaño de Pantalla: **240.8 x 61.2 mm**
- Resolución: **240 x 160 pixels**
- Capacidad de Pantalla: **32000 colores simultáneos**
- CPU: **32 bits RISC - CPU + 8 bits CISC - CPU**
- Memoria: **32 Kb WRAM + 96 Kb VRAM (en CPU) + 256 WRAM (Externa CPU)**
- Sonido: **Altavoz, Conector Auriculares**
- Función de Comunicación: **Hasta 4 jugadores simultáneos con Link Cable**
- Alimentación: **2 Pilas Alcalinas AA, Battery Pak , Adaptador de Corriente.**
- Vida Alimentación: **Pilas: 15 Horas. Battery Pack: 10 Horas**
- Consumo: **0.6 W aprox.**
- Dimensiones: **82 mm x 144.5 mm x 24.5 mm**
- Peso: **140 g. aprox**
- Cartuchos: **Max 256 Mb (sólo GBA). Compatible con cartuchos GB, GBP y GBC**
- Fecha estimada de Salida: **21 Marzo 2001 Japón. Julio 2001 España.**

L a n z a m




S. Mario Advance
- programador
  Nintendo
- género-jugadores
  Platafomas - 4



F-Zero Advance
- programador
  NDcube
- género-jugadores
  Carreras - 4



Kuru Kuru Kururin
- programador
  Eighting
- género-jugadores
  Acción - 4



Napoleon
- programador
  Genki
- género-jugadores
  RPG - 2



Dodgeball Fighters
- programador
  Atlus
- género-jugadores
  Deportivo - 2

ME BOY ADVANCE TM

Cuando leas este reportaje, los afortunados jugones japoneses ya tendrán tortícolis y otras dolencias cervicales motivadas por el uso continuado de su nueva portátil. Desde el día 21 estarán jugando como locos con los 25 títulos que acompañan a la nueva consola de **Nintendo.** En lugar de hablar por enésima vez de las características técnicas de la máquina, comentaremos brevemente algunas características del estudiado catálogo de lanzamiento. En primer lugar destaca el elevado número de juegos de rol disponibles, está claro que **Nintendo** sabe muy bien que el mercado japonés demanda de manera obligatoria este tipo de juegos y que sin ellos no sería fácil lograr una rápida expansión del soporte, algo que **Nintendo** quiere a toda costa y en lo que se apoya para recuperar cuota de mercado en **Japón,** a marchas forzadas (Y así de paso también recuperar el apoyo de muchas compañías). También observamos que las principales disciplinas deportivas japonesas están cubiertas: Fútbol, *baseball*, golf, lucha libre, balón prisionero e hípica. Suficiente para que casi todo el mundo se sienta tentado de adquirir la consola si es que los juegos «importantes» no eran suficiente reclamo. Claro que obviar *Super Mario Advance*, *F-Zero*, *Castlevania: Circle of The Moon* o *Pinobee: Quest of Heart* es algo así como impensable y prácticamente doy por hecho que además de otro título que dependerá de los gustos del usuario, uno de estos 4 juegos que mencionamos será adquirido junto con la consola. En resumen, **Game Boy Advance** cumple con el calendario y aparece en el mercado dispuesta a proporcionar diversión sin límites sin tener que preocuparnos de que los programadores se vuelvan locos tratando de programarla. Claro que, por otra parte, esperamos (exigimos) que el listón de las producciones se sitúe muy alto desde el principio ya sea a nivel de conversión de juegos o a nivel de nuevos juegos desarrolados exlusivamente para **GBA.** ⇨ OSCAR

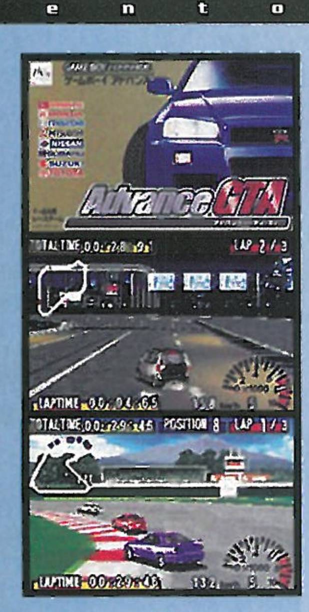






Lanzamiento USA: La próxima parada hacia **Europa** no queda demasiado retirada en el calendario. El 11 de Junio en **Estados Unidos.** Con una lista remozada (y reducida) de lanzamientos y un precio muy ajustado, sólo 99.95 dólares. 15 juegos entre los que destacan: Rayman, Pitfall, Tony Hawk 2 además por supuesto de Super Mario y F-zero: Maximum Velocity.

...i e n t o s e n J a p ó n



Advance GTA
- programador: **MTO**
- género-jugadores: **Carreras - 2**



Mega Man EXE
- programador: **Capcom Entertainment**
- género-jugadores: **RPG - 2**



Castlevania: COTM
- programador: **Konami**
- género-jugadores: **Acción - 1**



Silent Hill P.Novel
- programador: **Konami**
- género-jugadores: **Aventura - 1**



Pinobee:Q. of Heart
- programador: **Artoon**
- género-jugadores: **Acción - 2**



EZ Talk
- programador: NDcube
- género-jugadores: Educativo - 1





Top Gear All Japan
- programador: Kemco
- género-jugadores: Carreras - 2

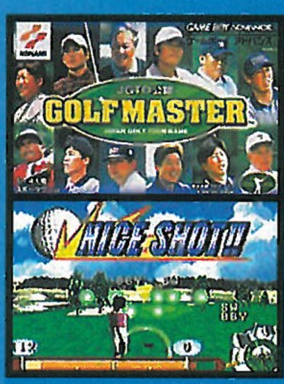


Tweety & The M.J
- programador: Kemco
- género-jugadores: Puzzle - 2



Wai Wai Racing
- programador: Konami
- género-jugadores: Carreras - 2





Golf Master JGTO
- programador: Konami
- género-jugadores: Deportivo - 2



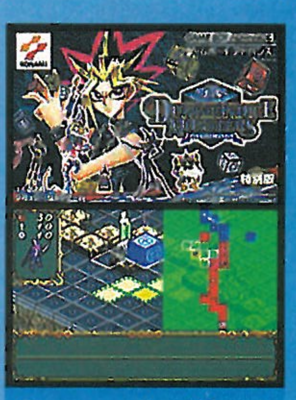
J-League Pocket
- programador: Konami
- género-jugadores: Deportivo - 1



Powerful Baseball
- programador: Konami
- género-jugadores: Deportivo - 2



Monster Guardians
- programador: Mobile 21
- género-jugadores: RPG - 2



Dungeondice Monst
- programador: Mobile 21
- género-jugadores: RPG - 2



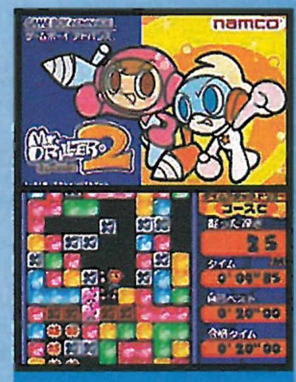
Fire Pro Wrestling
- programador: Bam Entertainment
- género-jugadores: Deportivo - 2



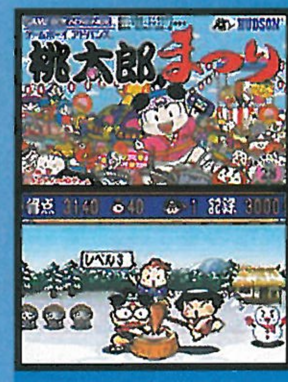
I'm an ATController
- programador: Team Inc
- género-jugadores: Simulador - 1



Chu-Chu Rocket
- programador: Sega
- género-jugadores: Puzzle - 4



Mr. Driller 2
- programador: Namco
- género-jugadores: Puzzle - 2

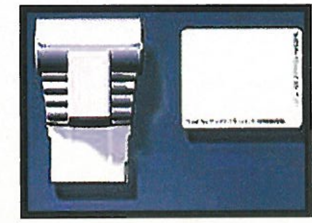


Momotaro Festival
- programador: Hudson Soft.
- género-jugadores: RPG - 1



Winning Post
- programador: Koei
- género-jugadores: simulación - 1





Pika-Pikaaa. *Sí, en* ***GBA*** *también habrá juego de Pokémon y además usarán el scanner que puedes ver a la izquierda. Lo está haciendo Olympus Optical Co. y se encargará de leer los códigos de barras impresos en las nuevas cards de Pokémon que* ***Nintendo*** *planea poner a la venta de manera inminente en* ***Japón****. Ver para creer.*



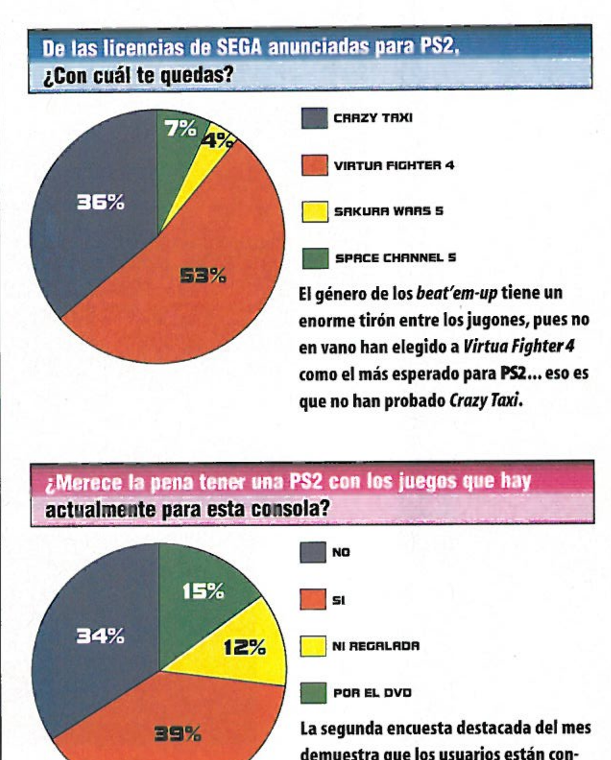
SUPER JUEGOS
File Edit View E-Mail Clubs Favorites Perks Help
Back Forward Refresh Stop Print Home Downloads Mail Options Skins Channels Clubs
http://www.zetasuperjuegos.com
Search HotBot

El Super Golfo revoluciona la página web

Una de las secciones más emblemáticas y de mayor éxito de la revista, ahora también en la página web. De hecho, hace ya más de un mes que el **Super Golfo** ha metido sus torpes zarpas en las paginas de nuestro sitio en Internet, donde ha levantado una polvareda impresionante con su enorme repertorio de improperios al más bajo nivel (el mismo que el de la gente que se digna a escribirle). Además de insultar a todo aquel que se atreve a enfrentarse a él, el **Super Golfo** publica las magníficas creaciones de todo ser que osa enviarle alguno de sus dibujos (algunos de ellos son auténticas obras maestras). Si quieres participar en este interesante foro de opinión (en el que el **Super Golfo** siempre tiene la última palabra) escribe a la dirección supergolfo@zetadigital.com







El género de los *beat'em-up* tiene un enorme tirón entre los jugones, pues no en vano han elegido a *Virtua Fighter 4* como el más esperado para PS2... eso es que no han probado *Crazy Taxi*.

¿Merece la pena tener una PS2 con los juegos que hay actualmente para esta consola?

NO	34%
SI	39%
NI REGALADA	12%
POR EL DVD	15%

La segunda encuesta destacada del mes demuestra que los usuarios están contentos a medias con el catálogo de juegos existente para PS2. Lo que está claro es que aún debe mejorar mucho.

Se celebró el Gamestock '01 de Microsoft

El pasado mes de marzo tuvo lugar un importante evento en el estado de **Seattle**, sobre el que se levanta el vasto imperio de Microsoft. **Gamestock '01** sirvió de rampa de despegue para algunos de los títulos más impactantes de cuantos verá **Xbox** en un futuro próximo, cuando se comercialice la consola. *Amped, Fusion Frenzy, Gotham, NFL fever, Nightcaster* y, sobre todo, *Azurik* y *Halo*, son los ocho títulos que **Microsoft** presentó en tal evento, al tiempo que anunciaba que un buen número de nuevas compañías habían decidido involucrarse en el proyecto **Xbox**. A la información sobre el **Gamestock** que aparece en este número de la revista, se añadirá en la página web una serie de vídeos con las primeras imágenes en movimiento de los juegos para dicha consola. No pierdas la oportunidad de disfrutar con la potencia gráfica de la ansiada **Xbox**.





Azurik es uno de los títulos más impactantes de cuantos se presentaron en Seattle.



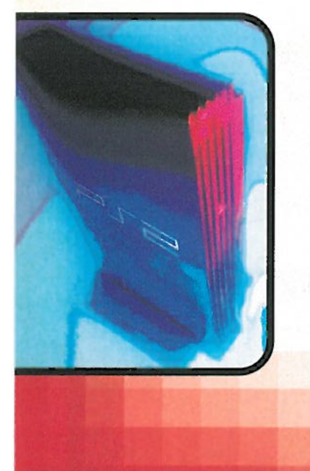
Breves

Noticias Breves. Desde este mes, la página cuenta con una nueva sección de noticias breves, de actualización semanal, en el que se resumiran todas aquellas noticias de menor interés que se hayan producido durante la semana. En todo caso, las noticias más importantes seguirán teniendo un despliegue especial en la sección noticias, con mayor número de imágenes, vídeos, etcétera.



Más guías. Sabiendo que es uno de los contenidos más demandados por los usuarios, en **zetasuperjuegos.com** ponemos todo el empeño en proporcionar las soluciones a los juegos más interesantes del momento. En breve, además, el número de guías en la página web se incrementará espectacularmente.







Entre combate y combate, también hay lugar para los sentimientos. Aquí León, ya subido en su mecha, recoge a Calvice.







Además de las armas con las que viene equipado, nuestro robot puede obtener diversos poderes de los enemigos derrotados.



PlayStation 2

made in japan

Género > Acción 3D

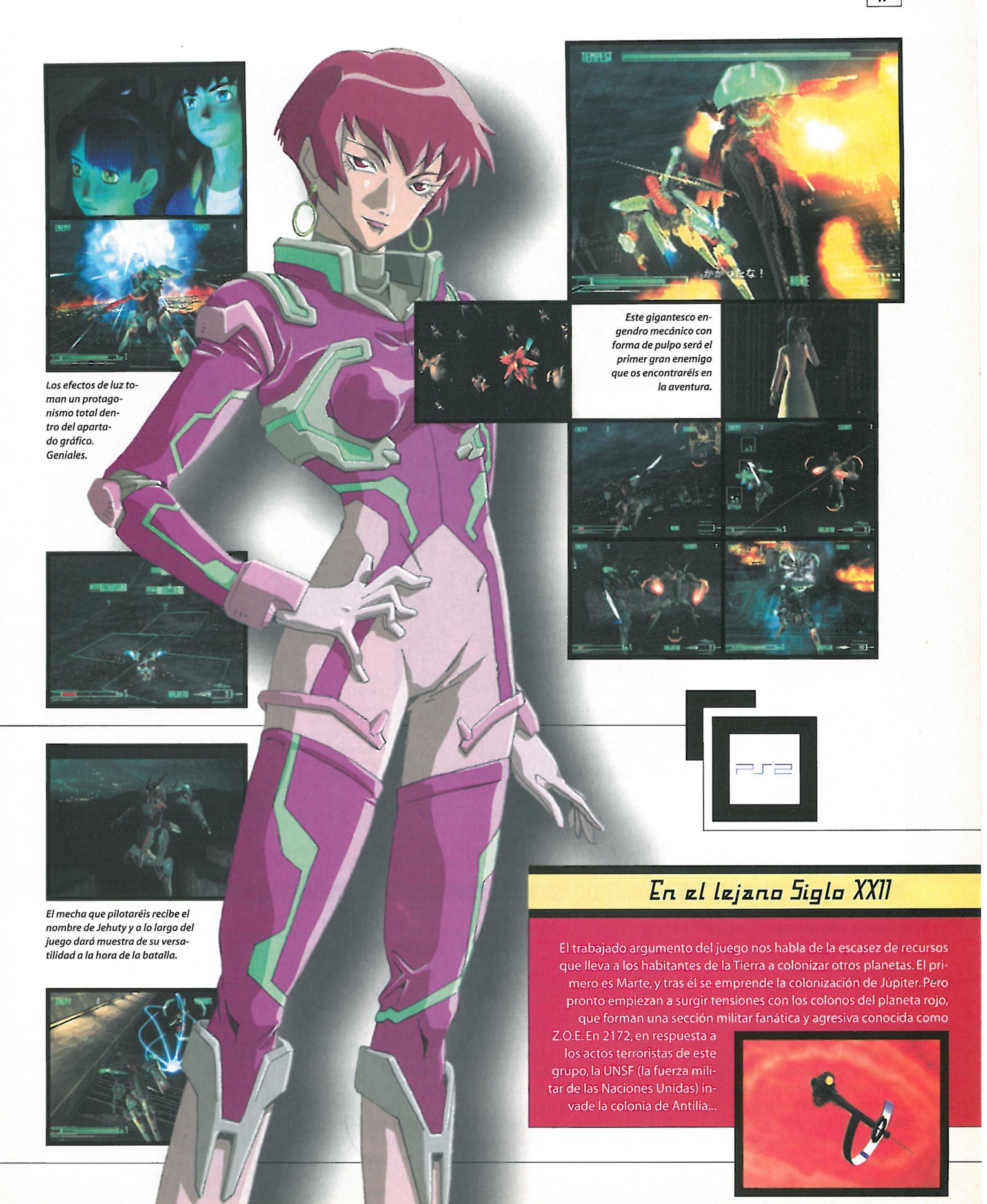
Zone of the Enders

Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCEJ

Como os adelantábamos el mes pasado, el primer título que verá la luz en **PS2** bajo las órdenes del maestro **Hideo Kojima** será este ***Zone of the Enders***, aunque en esta ocasión las labores del creador de ***MGS*** se reducen a la producción y supervisión del producto. Sin embargo, se nota el toque inconfundible con el que este genio diferencia todas sus obras del resto del catálogo. ***Z.O.E.*** nos traslada al siglo XXII, a la colonia Antilia, que gravita sobre Júpiter. Allí vive Leon Stenbuck, un chaval de 14 años que odia la guerra. Sin embargo, cuando su hogar es atacado por el ejército Z.O.E., no tiene más remedio que ponerse a los mandos de un gigantesco robot (o más correctamente *orbital frame*) llamado Jehuty para salvar su vida y la de la bella Calvice Klein, una chica de su edad que trabaja como voluntaria en un orfanato de Antilia. Ambos se verán superados por los acontecimientos e introducidos en un conflicto que alcanzará límites insospechados. Un argumento rico y complejo, como véis. Las luchas se llevarán a cabo mediante un sistema de control sencillo e intuitivo, además de una espectacularidad no vista hasta ahora en un juego de estas características. Diseño de personajes y robots muy cuidado, un entorno 3D que ofrece total libertad en unos escenarios inmensos y llenos de detalles, y unos efectos de luz y partículas magníficos. Esperaremos al próximo abril, cuando el juego sea lanzado en Europa.

DANI 3PO





Los efectos de luz toman un protagonismo total dentro del apartado gráfico. Geniales.

Este gigantesco engendro mecánico con forma de pulpo será el primer gran enemigo que os encontraréis en la aventura.

El mecha que pilotaréis recibe el nombre de Jehuty y a lo largo del juego dará muestra de su versatilidad a la hora de la batalla.

En el lejano Siglo XXII

El trabajado argumento del juego nos habla de la escasez de recursos que lleva a los habitantes de la Tierra a colonizar otros planetas. El primero es Marte, y tras él se emprende la colonización de Júpiter. Pero pronto empiezan a surgir tensiones con los colonos del planeta rojo, que forman una sección militar fanática y agresiva conocida como Z.O.E. En 2172, en respuesta a los actos terroristas de este grupo, la UNSF (la fuerza militar de las Naciones Unidas) invade la colonia de Antilia...



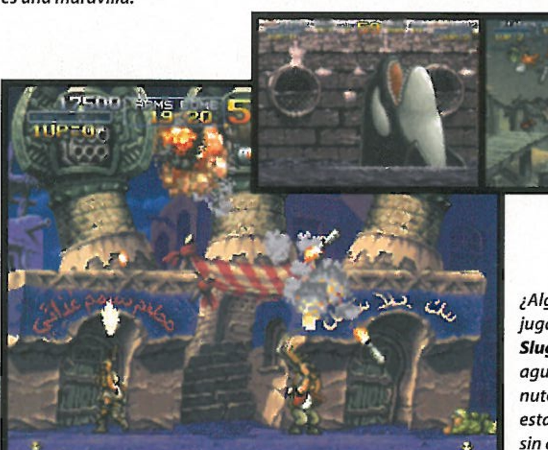
made in japan made in japan made in japan







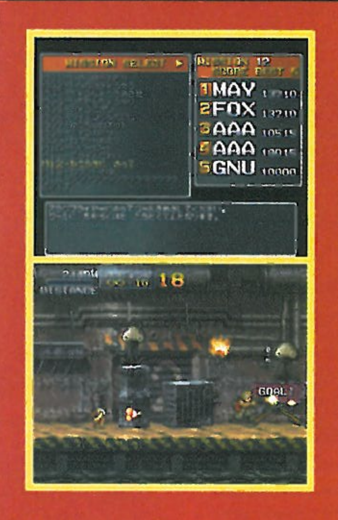
Uno de los aspectos más espectaculares de **Metal Slug X** es la grandiosidad de los Jefes finales. En realidad, todo el juego es una maravilla.



¿Alguien que haya jugado a **Metal Slug X** se atreve a aguantar dos minutos y medio en esta pantalla...¡y sin armas!? Pues habrá que hacerlo.



Another Mission



Una vez terminado el juego en modo Arcade, aparecerá una nueva opción en el menú del juego: «Another Mission». Esta opción permite acceder a veinte nuevas misiones (aunque sólo diez de ellas estarán abiertas en un primer momento), localizadas en escenarios del juego y en las que el objetivo varía en cada misión. En unas habrá que aguantar durante x tiempo, y sin ningún tipo de armas, el ataque de misiles, mientras que en otras habrá que escoltar a un bebé de la amenaza extraterrestre, entre otras. Superar una misión significa abrir otra nueva.

Género > Shoot'em-Up

Metal Slug X Super Vehicle 001

Formato > CD-Rom   Compañía > SNK   Programador > SNK

Si algo debemos agradecer a **SNK** es su empeño por conservar en estos días el uso de las dos dimensiones en sus juegos. Ahora que las tres dimensiones se encuentran hasta en los géneros más insospechados, es de agradecer que aún hoy alguién se empeñe en regalarnos una excepcional puesta en escena al estilo tradicional: *sprites*, planos de *scroll* y mucha, mucha acción. El género del *shoot'em-up* en su representación más estricta y atractiva. Si algo tiene ***Metal Slug X*** es la capacidad para sorprender, hacer sonreir y, sobre todo, divertir. Sorprende por la majestuosidad de sus escenarios, por la cantidad de movimiento que converge en la pantalla y por el enorme ejército de personajes, vehículos y armas que se darán cita durante el juego; hace sonreir con las extrañas situaciones que se dan durante el juego (como que aparezcan decenas de calamares ardiendo después de reventar un edificio) y con las reacciones de los personajes; y divierte porque ***Metal Slug***, no es una simple conversión, casi perfecta eso sí, de la *coin-op* original, sino porque además **SNK** se ha molestado en incluir una serie de opciones adicionales con las que alargar sobremanera la vida natural del juego. Cuando decimos que ***Metal Slug X*** es una conversión «casi» perfecta, lo decimos sin ánimo de devaluar una perfecta adaptación. Con respecto a la *coin-op* original, sólo hay dos puntos oscuros en la versión para **PSone** que ha programado **SNK**: uno, las explosiones, que no tienen el nivel de detalle que muestran en **Neo Geo**; y

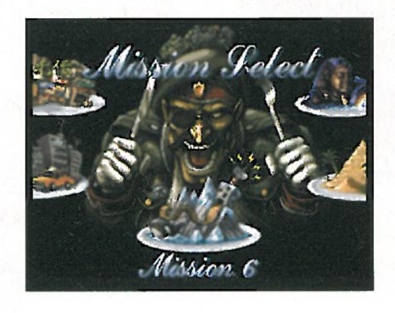






Según se vayan superando pruebas en **Metal Slug X**, la Galería de Imágenes se irá poblando de más y más bellezas como ésta. Hay cientos de ellas por descubrir.





Combat School



Lo más difícil de todo el juego llega con la opción «Combat School» del menú principal (sólo se puede ingresar en la academia una vez finalizado el modo Arcade). Una vez alistado, se podrá participar en dos modos de juego diferentes, Survive y Pin Point. En el primero, el jugador debe recorrer el máximo de Kms. con una sola vida, jugando las mismas misiones del modo Arcade; en el segundo, hay que finalizar la misión en el menor tiempo posible. Todo ello permite ir subiendo escalones en el escalafón militar, hasta llegar a lo más alto de la jerarquía.



PS One

dos, la imposibilidad de cambiar de personaje cuando se pierden todas las vidas y se decide continuar. Esto es así porque, de ser posible elegir, la consola debería cargar en memoria los datos gráficos del nuevo personaje, cortando así la acción del juego (que es parte fundamental en *Metal Slug X*). Todo lo demás es idéntico e incluso mejor, puesto que las ralentizaciones que la placa **Neo Geo** sufría en ocasiones, han desaparecido en esta adaptación para **PSone**. Hay que recordar que ***Metal Slug X*** permite el juego simultáneo de dos jugadores, que podrán elegir, una vez comience la partida, entre Marco y Tarma, por el lado masculino, y Eri y Fio por el femenino. Cuatro personajes diferentes por cuatro vehículos que aparecerán durante el juego: el camello, la tanqueta, el Jet Fighter y el robotejo de apariencia endeble y aún menor resistencia. El ejército contrario, capitaneado por el General Morden (que tendrá una agradable sorpresa al final del juego), dará muestra de un sentido del humor excelente, aunque su insistencia puede llegar a desesperar en ocasiones. En fin, esperábamos de **SNK** una gran conversión, puesto que no es la primera que realiza, pero no esperábamos, ni mucho menos, que ***Metal Slug X*** fuese así. **SNK** no se ha limitado a incluir una galería de imágenes (que también lo ha hecho) como único extra. Acabar el modo Arcade tendrá gratas y valiosas recompensas. **J. C. MAYERICK**

made in japan made in japan made in japan

The Legend of Zelda: Fruit of the

Una de las novedades en las mazmorras hace referencia a las vagonetas. Con ellas, el puzzle que supone resolver cada mazmorra se complica aún más.

Género > Aventura

Oracle of Ages

Formato > Cartucho (16 MB) Compañía > Nintendo Programador > CAPCOM

Los zelda-maniacos estamos de clara enhorabuena. Link ha vuelto. Y lo hace a lo grande, protagonizando un nuevo capítulo de la *Leyenda de Zelda*, llamado ***Fruit of the Misterious Tree***, compuesto a su vez por dos excelentes títulos, de desarrollo totalmente diferente, pero con objetivos comunes. Sus nombres: ***Oracle of Ages*** y ***Oracle of Seasons*** (el Oráculo de los Tiempos y las Estaciones, respectivamente). Dos maravillosas aventuras que, pese a estar programadas por la nada regular **Capcom**, cuenta con una apariencia idéntica a la de la última gran aventura de Link en **Game Boy Color**: *Link's Awakening*. Toda una suerte, puesto que éste pasa por ser uno de los mejores juegos que jamás se ha programado para la portátil de **Nintendo** (si no el mejor). En ***The Oracle of Ages***, el mapeado de 256 estancias se duplica. Esto se debe a la necesidad de viajar entre dos tiempos diferentes, uno en que todo es belleza y otro en que no hay más que desolación. Las mazmorras seguirán siendo ocho (cuatro por época), aunque el desarrollo seguirá siendo el mismo que tan buenas horas nos hizo pasar. Sólo queda que **Nintendo** lo traduzca al castellano. J. C. MAYERICK







Misterious Tree

Nada parece haber cambiado desde Link's Awakening. El feeling de las primeras aventuras se mantiene en estas dos entregas.

La intro de Oracle of Season está mucho más elaborada. La historia es la misma, pero cambia el modo de llegar hasta el final.

Los anillos proporcionan una serie de poderes durante el juego. Cada uno de ellos costará una cierta cantidad de monedas.

Algunas de las armas (como el fuego para encender antorchas) deben recogerse de estos árboles. Aunque primero habrá que aprender dicha habilidad.



Oracle of Seasons

Formato > Cartucho (16 MB) Compañía > Nintendo Programador > CAPCOM

La segunda entrega de ***The Fruit of the Misterious Tree*** se hace llamar el ***Oráculo de las Estaciones***. Como en *Oracle of Ages*, el mapeado varía dependiendo de la estación del año en que nos encontremos. Así, habrá zonas en las que la acumulación de nieve impida el paso a determinados lugares que, en otra época del año, sí son accesibles. Otros lugares, en cambio, modificarán su apariencia hasta hacerlos parecer totalmente diferentes. Las estaciones cambian cuando se entra en una mazmorra (más tarde Link podrá cambiarlas en el momento que quiera), aunque en el mismo mapeado pueden convivir varias estaciones de forma simultánea. Así, no es de extrañar que al pasar una pantalla llena de nieve, de repente nos encontremos con una estampa veraniega u otoñal. Otro cambio con respecto a *Oracle of Ages* hace referencia a la posesión de la espada. En este último, Link cuenta con la espada desde el principio, mientras que en ***Oracle of Seasons*** primero debe completar una pequeña mazmorra (que no cuenta como tal) de escasa dificultad. Las vagonetas, por cierto, aparecen desde la primera mazmorra. Más de lo mismo. J. C. MAYERICK



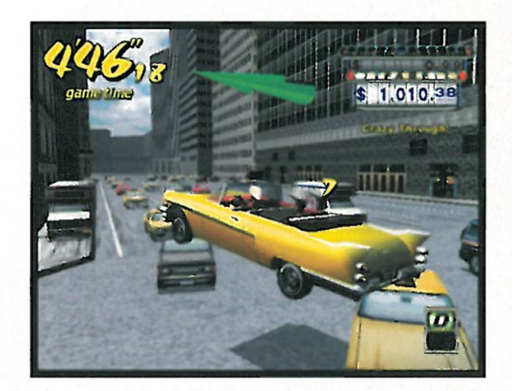
Game Boy Color





supernuevo supernuevo supernuevo

Con semejante cantidad de tráfico, no nos explicamos cómo demonios vamos a cumplir con el compromiso contraido con nuestros pasajeros. Esto de ser taxista, cada día es más coñazo...







Hay formas, y formas, de tomar una salida, y esta desde luego es la más original de todas... y peligrosa. ¡¡Pero seguro que no lo hace en la M-30 saltando desde el puente de Ventas!!





supernuevo



Crazy Taxi 2

Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Hitmaker País > Japón

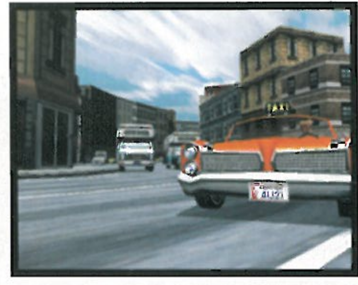
Ahora que los usuarios de **Dreamcast** están algo decepcionados ante la inminente aparición para **PS2** de algunos de los títulos más emblemáticos y «exclusivos» de **Sega** (entre ellos *Crazy Taxi*), no está nada mal levantarles el ánimo con el anuncio de una secuela que, por el momento, no verá la luz en la potente consola de **Sony**. Una secuela que, como se puede comprobar de un primer vistazo, no parece esconder un gran número de modificaciones, sobre todo a nivel gráfico, con la salvedad del entorno en que se desarrollará esta loca aventura. En efecto, qué mejor lugar para *Crazy Taxi* que una de las ciudades más caóticas del mundo como es la ciudad de **Nueva York**. La increíble extensión de sus calles y avenidas, y la desorbitada cantidad de tráfico, convierten a este singular pedazo de cemento en el emplazamiento ideal de la última locura de **Sega**. En cuanto al desarrollo del juego en sí, pocas novedades. Quizás la más atractiva sea el hecho de que ahora los vehículos cuentan con un sistema de suspensión mucho más exagerado, capaces de proporcionar la posibilidad de realizar saltos (una característica que los más hábiles ya lograban con *Crazy Taxi*). El cuarteto de personajes protagonistas ha pasado a mejor vida, siendo ahora otros cuatro tipejos, de pintas bastante tristes, los que





Se ha mejorado el modelado de los vehículos, así como la representación, mucho más compleja, de la gran manzana.





Como sigan metiendo más suspensión a los vehículos, esto va a acabar pareciendo el Flight Simulator de **Microsoft**.







¡Olé las churris!

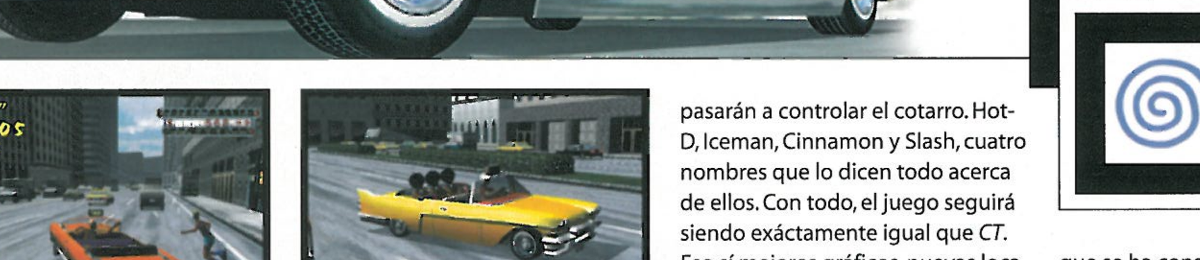
El sueño de cualquier taxista: un grupo de Cheerleaders ¡¡con pompones y todo!! Como en Crazy Taxi, la única recompensa del juego se recibe en forma de puntos, aunque viendo la fauna que puebla las calles de **Nueva York**, no estaría nada mal recibir parte del premio en carne. En fin, que esta imagen me recuerda a los fines de semana de mi primera juventud... ¡¡qué tiempos aquellos!!



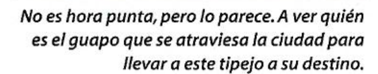


*Si algo mola de los vehículos de **Crazy Taxi 2** es la suspensión de los vehículos. No hay más que ver como «cuelgan» las ruedas.*











No es hora punta, pero lo parece. A ver quién es el guapo que se atraviesa la ciudad para llevar a este tipejo a su destino.

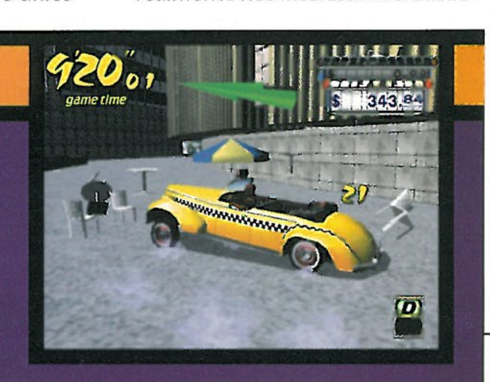
Ahora también se pueden llevar grupos de pasajeros... y lo mejor de todo es que no todos ellos van al mismo lugar de destino.

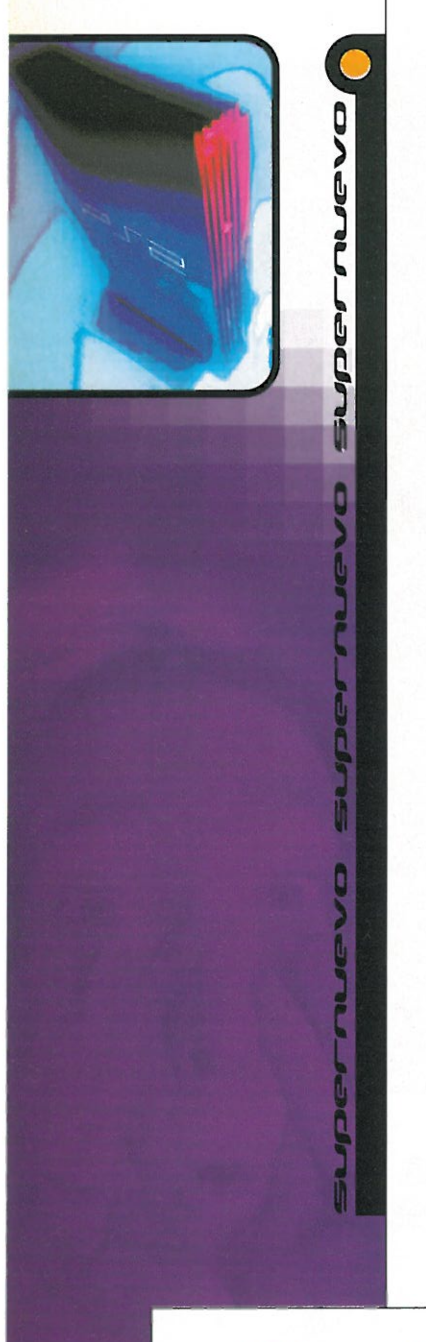
pasarán a controlar el cotarro. Hot-D, Iceman, Cinnamon y Slash, cuatro nombres que lo dicen todo acerca de ellos. Con todo, el juego seguirá siendo exáctamente igual que *CT*. Eso sí mejores gráficos, nuevas localizaciones y nuevos personajes... pero nada más. Y quizás por eso nos alegramos tanto de que **Crazy Taxi 2** esté a punto de ver la luz tal y como está. Cuántas veces se ha intentado mejorar un juego y lo único que se ha conseguido ha sido estropearlo. Si se disfrutó de *Crazy Taxi* como sin duda muchos lo hemos hecho, la diversión con **Crazy Taxi 2** está más que asegurada. Y ésta, al fin y al cabo, es lo único que realmente nos interesa. **J. C. MAYE-**



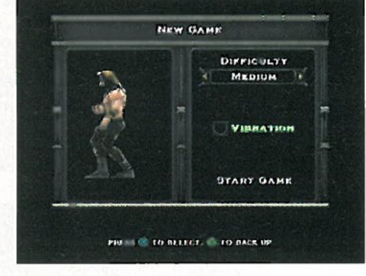
Los cuatro jinetes...

Como en Crazy Taxi, cada personaje del juego tiene su peculiar forma de ver el mundo de la conducción. Las habilidades de éste y las características del vehículo, condicionarán en buena medida la forma en que se controla el dichoso Taxi. El aumento de la suspensión, además, propicia que el vehículo se controle malamente, sobre todo al caer desde gran altura.

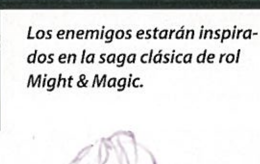








Antes de embarcarnos en nuestra aventura podremos elegir el nivel de dificultad, aunque la verdad es que está bien ajustado.



Los enemigos estarán inspirados en la saga clásica de rol Might & Magic.

A lo largo de su aventura nuestro héroe visitará variadas localizaciones, desde alcantarillas a nidos de insectos.









Género > Arcade/Rol

Warriors of Might and Magic

Formato > CD-ROM Compañía > 3DO Programador > 3DO País > Estados Unidos

LLega hasta nuestra PS2 un título con sabor añejo, que recupera parte de la filosofía de los viejos títulos de espada y brujería de anteriores plataformas, aunque esta vez trasladado a un universo 3D. La prolífica saga *Might & Magic* empezó su andadura en PC hace ya muchos años, aunque los juegos que han aparecido en consola poco tiene que ver con aquellos primeros títulos. Más bien toman su base del estilo *Tomb Raider*, esto es, mezclar acción y plataformas bajo una perspectiva en tercera persona, aunque con una dosis de acción mayor que en los títulos de la arqueóloga. Sin embargo, el título ante el que nos encontramos pretende abrirse camino en otros géneros, y para ello apuesta por introducir elementos de rol, como los puntos de experiencia para nuestro protagonista o la existencia de un inventario donde equipar al héroe con armas, armaduras y demás. Otro dato a tener en cuenta es que los niveles se suceden uno detrás de otro sin pausa entre ellos, con lo que el juego gana en ritmo. Aunque el motor gráfico aún tiene que mejorar y los enfrentamientos con los enemigos no están del todo conseguidos, puede convertirse en una buena alternativa dentro de un género que aún no cuenta con muchos representantes en **PlayStation2**. Esperemos que la versión final consiga corregir estos defectos, ya que dentro del catálogo de lanzamientos de la hiper-activa **3DO** es uno de los pocos juegos que parecen aportar algo a un panorama lúdico cada vez más superpoblado. **DANI 3PO**

PlayStation 2





tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Milles	407587
Fable · Robert Milles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

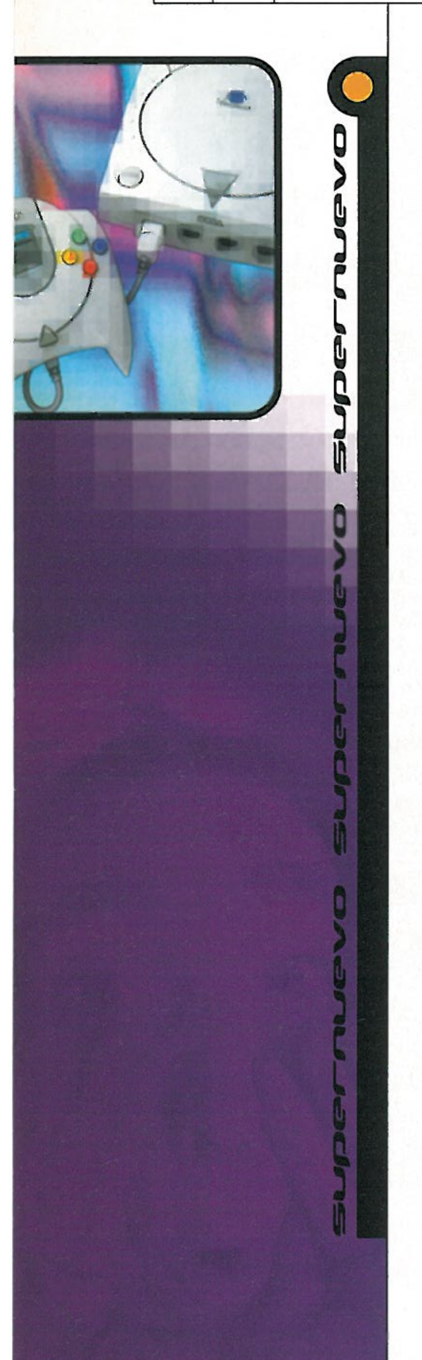
Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110







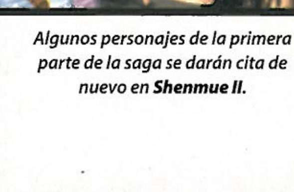


Ryo conocerá a Ren Wu Yin en su paso por el puerto de Aberdeen. Juntos capearán infinidad de situaciones de peligro.



Algunos personajes de la primera parte de la saga se darán cita de nuevo en **Shenmue II.**







A Shenhua, la dueña de los sueños de Ryo, se unirá un trío de enigmáticas mujeres, llamadas Joy, Shuei Kou y Kauro.







Género > Aventura

Shenmue 2

Formato > 4 GD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2 País > Japón

Lo bueno de las obras maestras es que el beneficio que proporcionan obliga siempre a crear las correspondientes secuelas. Aunque no sea éste el caso de *Shenmue*, que como La Guerra de las Galaxias ya había sido dividido en varios capítulos desde el momento en que se ideó la historia. Decimos que es una suerte porque juegos como *Shenmue* no se ven todos los días. De hecho, y desde que el mundo es mundo, sólo el genio creador de **AM2**, encarnado en la persona de **Yu Suzuki** (quien programó algunas de las maravillas de **SEGA**), ha logrado dar con la fórmula perfecta, esa en la que se mezclan, de manera casi inapreciable, realidad y ficción. Se puede decir que *Shenmue* es capaz de sumergir al jugador como ningún otro lo ha hecho jamás, llegando a confundir a la mente, hasta el punto de hacerla dudar entre la vida real y la que se representa más allá del monitor de la consola. Con **Shenmue** se consigue esa excitante sensación de integrarse en un mundo imaginario en el que no somos quien creemos ser, sino en quien Shenhua y su mundo se empeñan que seamos. Por extensión, ***Shenmue II*** logrará sumergirnos en su mundo como ya lo hiciera la primera parte, pues no en vano la acción se retoma en el momento justo en que Ryo Hazuki abandona su ciudad natal, Yokosuka, con destino a





Las novedades de Shenmue II

En realidad no son muchas las mejoras introducidas en **Shenmue II**. Gráficamente se ha mejorado de forma notable el motor gráfico. De hecho, **Yu Suzuki** asegura poder mover hasta cincuenta personajes simultáneos en pantalla sin que la acción se vea ralentizada, como ocurría en Shenmue. En cuanto a los mini-juegos de esta segunda entrega, no hay nada confirmado, ni siquiera rumores de qué nuevos juegos de **Yu Suzuki** se incluirán en los recreativos. Un Out Run o un After Burner no estaría nada mal ¿verdad? Será cuestión de esperar.





Como en Shenmue, las secuencias tendrán una importancia absoluta en el relato de la aventura. Desde luego, si todas las secuencias del juego son así... ¡no nos separaremos nunca de la pantalla!

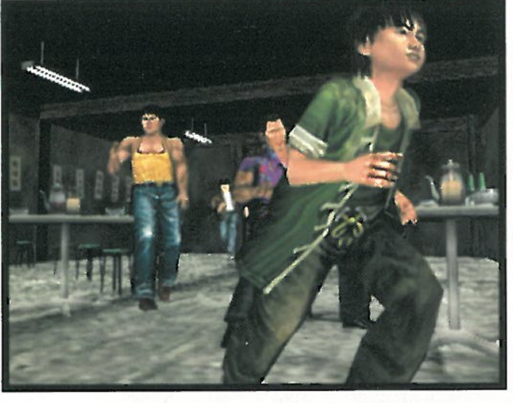




La presencia de Ren Wu Yin redundará en mayores dosis de acción en el juego, algo que muchos echarón en falta en Shenmue.

Shuei Kou es una de las jovenes que Ryo conocerá en su búsqueda. Tremendamente religiosa, como Ryo, buscará venganza.

Dreamcast



*El motor gráfico de **Shenmue II** ha sido notablemente mejorado. Las ralentizaciones de la primera parte son ya historia.*

las hostiles tierras de **China**, donde continuará la búsqueda del asesino de su padre, así como la identidad de esa belleza, llamada Shenhua, que se aparece continuamente en sus sueños. La obligación de dividir el primer capítulo de *Shenmue* en dos partes (de ahí el extraño final de *Shenmue*), ha llevado a la obligación de comprimir los cinco capítulos finales de la saga en un único juego, ***Shenmue 2***, que se desarrollará en cuatro localizaciones diferentes: Aberdeen, Kowloon, Wan Chai y Guilin. A nivel gráfico, se confirma que **Shenmue 2** tendrá unos entornos 3D mucho más detallados, mejores efectos de sombreado e iluminación, así como impresionantes escenarios, como las torres de Kowloon, que ya aparecían en el primer vídeo que se mostró de *Shenmue*. **J. C. MAYERICK**

supernuevo supernuevo supernuevo



¿Harto de ser uno más en los atascos?... sáltate las reglas y arrasa con todo lo que se te ponga por delante conduciendo uno de estos poderosos «dieciocho ruedas».

La inclusión de un sistema inteligente en los remolques, hará que nuestro camión acelere o frene de una manera totalmente realista dependiendo del peso y el tipo de la carga que transportemos.

Género > Arcade

Eighteen Wheeler

Formato > GD ROM Compañía > SEGA Programador > AM2 País > Japón

Bienvenidos al mayor espectáculo que podemos encontrar en el mundo de los arcades de conducción: el de los *trailers* de 18 ruedas y mas de 20 toneladas de peso. Con ***Eighteen Wheeler*** nos pondremos al volante de cuatro impresionantes *trailers*, viajando a lo largo y ancho de los **Estados Unidos** con el propósito de llegar con nuestra carga intacta en el tiempo fijado y derrotando al «bocazas» con el que nos toque competir.

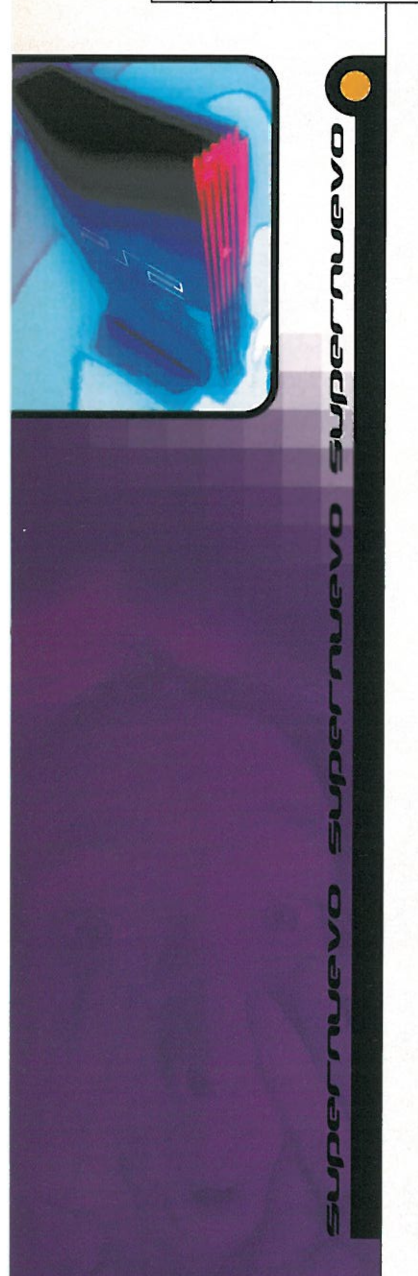
En la conversión de la recreativa, no sólo no se ha perdido ni un ápice de la jugabilidad que atesoraba esta máquina, sino que se ha aumentado con la inclusión de nuevos circuitos exclusivos para **Dreamcast** y nuevos modos de juego.

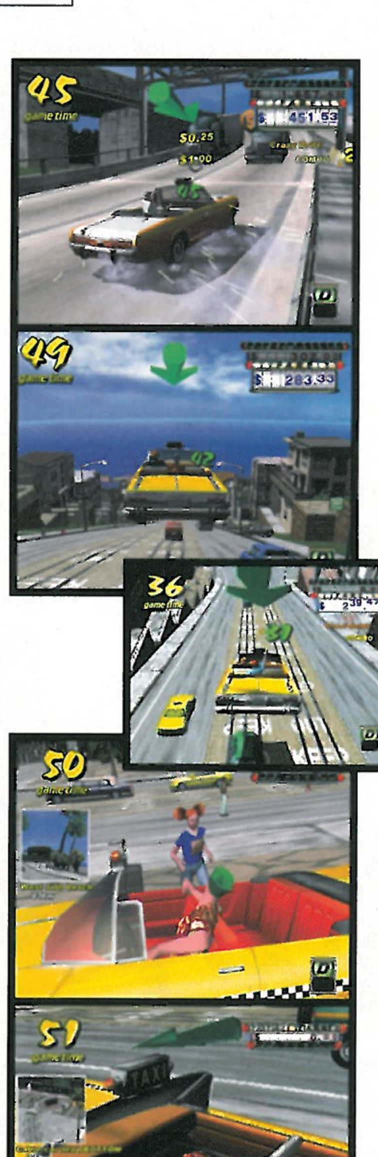
Al modo Parking, que en la recreativa sólo aparecía como diversas fases de bonus se le ha dotado de cuatro exigentes circuitos que tendremos que completar en un tiempo determinado y procurando no arrasar nada a nuestro paso. Asimismo se ha incluído un modo para dos jugadores a pantalla partida y un modo *Score Attack* de competición en el que nos enfrentaremos a otro camión en diferentes circuitos cerrados. El control de nuestro camión es perfecto y si tenéis la posibilidad de disfrutarlo con un volante, la sensación de estar a los mandos de uno de estos monstruos será todavía mayor. En definitiva, este es un gran título que no puede faltar en nuestra juegoteca y que pronto verá la luz por nuestras tierras. Un juego que nos proporcionará horas y horas de imparable diversión. **PINCHO**

Dreamcast




CENTRO MAIL
www.centromail.es
SUPER SORTEO Centro MAIL
Dreamcast
¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?
Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de estos 11 productos DREAMCAST y podrás entrar en el sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador, Centro MAIL habrá hecho tu sueño realidad: te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda Centro MAIL más cercana o bien en internet en
www.centromail.es
SPEEDSTER
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.
FOTO NO CONTRACTUAL







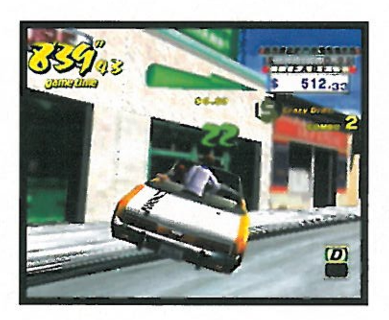
A la derecha tenéis unas pantallas del modo Crazy Box, sin duda el que más horas os hará pasar absortos delante de la pantalla.

Género > Conducción

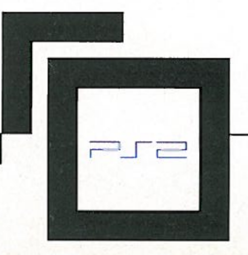
Crazy Taxi

Formato > CD ROM Compañía > ACCLAIM Programador > ACCLAIM País > EE.UU.

Ha sido y es uno de los juegos más vendidos para **Dreamcast**, y fruto del acuerdo entre **Sega** y **Acclaim**, los usuarios van a poder disfrutar de este *arcade* de conducción de gran factura técnica y sorprendente originalidad. En este número casualmente ya podéis tomar un primer contacto con la continuación para **Dreamcast**, pero los usuarios de **PlayStation 2** tienen ahora la ocasión de conocer por qué este juego ha cosechado tanto prestigio en este último año. La respuesta la tiene su mecánica de juego (tomar el papel de un taxista y atravesar una preciosista ciudad para llevarle a su destino en el menor tiempo posible), el modo *Crazy Box* (un montón de pruebas con diferentes objetivos, a cada cual más divertido), su sentido del humor y su espectacular puesta en escena. Es precisamente este último aspecto



el que más ríos de tinta ha levantado, mostrando una resolución gráfica y una pasión por el detalle en la representación de la ciudad que resulta toda una gozada atravesarla. Además, su mapeado es considerablemente extenso y variado, y a todo esto hay que sumar el tráfico y el abundante paisanaje que deambula por la urbe. **THE SCOPE**



Sky Odyssey ofrece experiencias tan relajantes como surcar el cauce de un río a bordo de un hidroavión...

Las misiones son de lo más variado: desde aterrizar en un portaviones hasta detener la ascensión de un globo aerostático sin control.

Género > Sim. de vuelo

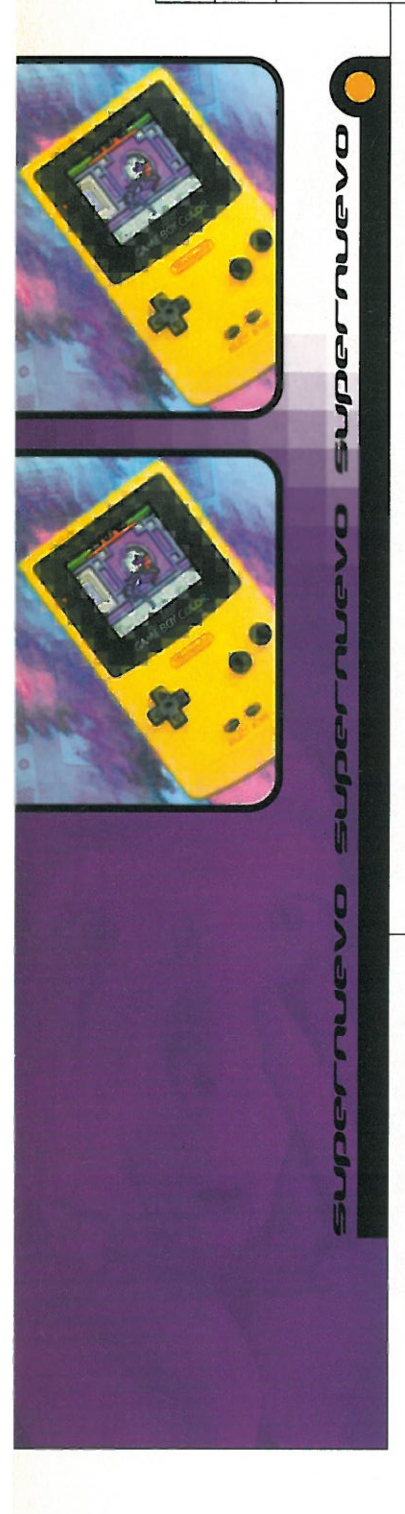
Sky Odyssey

Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cross País > Japón

Se llama *Sky Odyssey* y constituye la primera gran sorpresa del año para **PS2.** Aquellos que disfrutaron hace lustros de esa maravilla para **SNES/SFC** conocida como *Pilotwings*, y los amantes de la simulación aérea en general, tienen una cita con esta producción de **Cross**, en la que podrás pilotar distintas clases de aviones a través de las 40 misiones que componen el corazón del juego: el modo aventura. Demuestra tu habilidad como piloto en las situaciones más comprometidas mientras vas a la búsqueda de los restos de una legendaria civilización. Tormentas eléctricas, nieve, viento, lluvia, desprendimientos de rocas... El clima y la escasez de combustible serán tus principales enemigos en este juego, que se completa con otros tres modos de juego y la posibilidad de personalizar nuestro avión hasta en el más mínimo detalle. El componente de aventura y el decisivo papel que juega la climatología (las tormentas son impresionantes) en el desarrollo de las misiones, convierten a ***Sky Odyssey*** en un simulador distinto a todos los demás. Sorprendentemente, lo mejor del juego no son sus impecables gráficos, sino su sensacional sistema de control, que convierte cada misión en una experiencia casi relajante. Y no tendréis que esperar mucho para vivirla. Sólo hasta el 25 de Abril, cuándo llegue a las tiendas. **NEMESIS**

PlayStation 2







Los gráficos de **Robin Hood** nos recordarán bastante a Zelda, por su perspectiva cenital, los mapeados y los sprites.

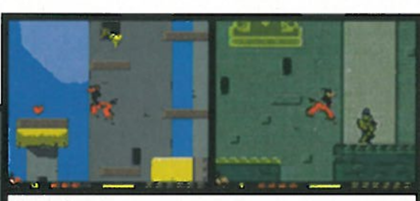
- Género > Aventura
- Formato > cartucho
- Compañía > Electronic Arts
- Programador > Light & Shadow
- País > U.K.

La historia del arquero que robaba a los ricos para dárselo a los pobres ha insparado múltiples películas a lo largo de la historia. Desde la película protagonizada por **Errol Flynn**, la de **Kevin Costner** o la parodia de **Mel Brooks**. En el mundo de los videojuegos hubo hace unos años una versión que coincidió con la película de **Costner**, seguía el argumento de la película en una aventura gráfica muy divertida. Éste ***Robin Hood*** de **Electronic Arts**, muy similar al otro juego, nos recuerda estéticamente a Zelda. Con más de 15 niveles, multitud de escenarios, *puzzles* y enemigos, esta aventura posee la calidad y diversión necesarias para tenerte entretenido largo tiempo. **ORION**

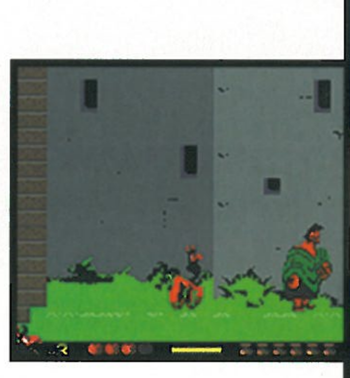
Robin Hood

Game Boy Color





Los escenarios son coloristas y están llenos de detalle. Pero no dejan de ser repetición de la misma estructura lateral.



A la izquierda podéis ver al simpático gigantón al que debéis acudir para poder pasar de fase. El amigo del príncipe Cuzco se llama Pacha pero, podría pasar por El Gigante Verde del maiz.







- Género > Plataformas
- Formato > cartucho
- Compañía > Ubi Soft
- Programador > Sandbox
- País > U.S.

En principio no será hasta el verano cuando Emperor's New Groove (última película de **Disney**) llegue a **España**. Dicha película relata las aventuras del vanidoso príncipe Cuzco, convertido en llama por su tía Yzma, para recuperar su forma humana. Anteriormente os adelantamos una magnífica *preview* de la versión para **PSone** que hacía **SCE** . Ahora es **Ubi soft** la que presenta esta versión para **GBC**. De momento, la *beta* no ha cubierto nuestras espectativas. A pesar de que los gráficos están bien realizados, la llama ejecuta bastantes movimientos y los escenarios están llenos de detalle, el juego llega a hacerse repetitivo, limitándose a un movimiento lateral en los saltos de plataformas. Esto también empeora porque para grabar partida no hay *passwords* y si fallamos hay que repetir niveles una y otra vez. **ORION**



Emperor's New Groove

Game Boy Color



CONCURSO NBA Hoopz

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de abril a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO NBA HOOPZ». • No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán se canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

SORTEAMOS 5 LOTES DE 1 JUEGO NBA HOOPZ (PS-ONE) + 1 BOLIGRAFO + 1 CANASTA; 5 LOTES DE 1 JUEGO NBA HOOPZ (DC) + 1 BOLIGRAFO + 1 CANASTA; 5 LOTES DE 1 JUEGO NBA HOOPZ (PS-ONE) Y 5 LOTES DE 1 JUEGO NBA HOOPZ (DC)

CONCURSO NBA HOOPZ

NOMBRE:..

DOMICILIO:..

POBLACION:...

PROVINCIA:..

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

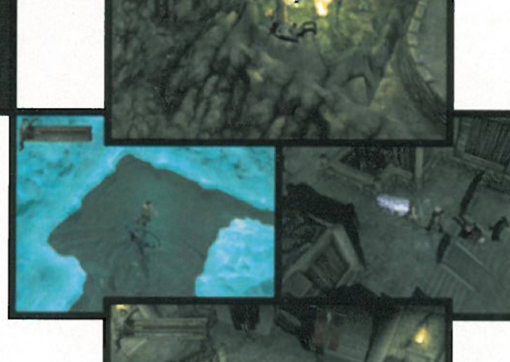
ELIGE CONSOLA: PS-ONE ☐ DREAMCAST ☐











*Los efectos de luces y sombras serán los más elaborados que hayáis visto en **PS2**. Todo el apartado gráfico tiene un aspecto magnífico.*



Los enemigos serán muy variados, ya que estarán sacados del enorme universo imaginario de Advanced Dungeons & Dragons.



Género > Action RPG

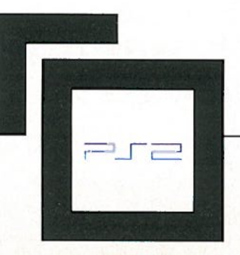
Baldur´s Gate Dark Alliance

Formato > DVD-ROM Compañía > Interplay Programador > Black Isle País > Estados Unidos

Poco a poco la bestia negra de **Sony** va ampliando su catálogo con el lanzamiento de títulos que se abren camino en nuevos géneros. El RPG aún no ha sido representado como se merece, y este título viene a poner remedio, aunque pertenezca a la rama de rol «americana», bastante diferente a la concepción que tienen los japoneses del género. El elemento que cobra mayor protagonismo en el juego que nos ocupa es la acción, optando por un estilo muy cercano a la saga *Diablo* de PC, aunque el aspecto gráfico es infinitamente superior, gracias a un *engine* 3D como nunca antes se ha visto en soporte alguno. Los personajes están creados con una altísima cantidad de polígonos, como puede apreciarse en los *zooms* y primeros planos, ya que el juego se desarrolla bajo una perspectiva cenital. El sistema de juego adapta eficientemente las reglas de *Advanced Dungeos & Dragons*, haciendo que el control sea mucho más intuitivo y la diversión más inmediata que en los títulos anteriores de la saga. Pueblos, montañas y mazmorras tendrás que atravesar para desentrañar la oscura amenaza que se cierne sobre la ciudad de ***Baldur´s Gate*** y *Sword Coast*. DANI3PO



PlayStation 2



El apartado gráfico de ***Outtrigger*** *ha sido especialmente cuidado; fijáos en el detalle que muestran las explosiones de estas dos pantallas.*

Aquí podéis apreciar el aspecto que tiene ***Outtrigger*** *durante el divertido modo para Cuatro jugadores simultáneos.*

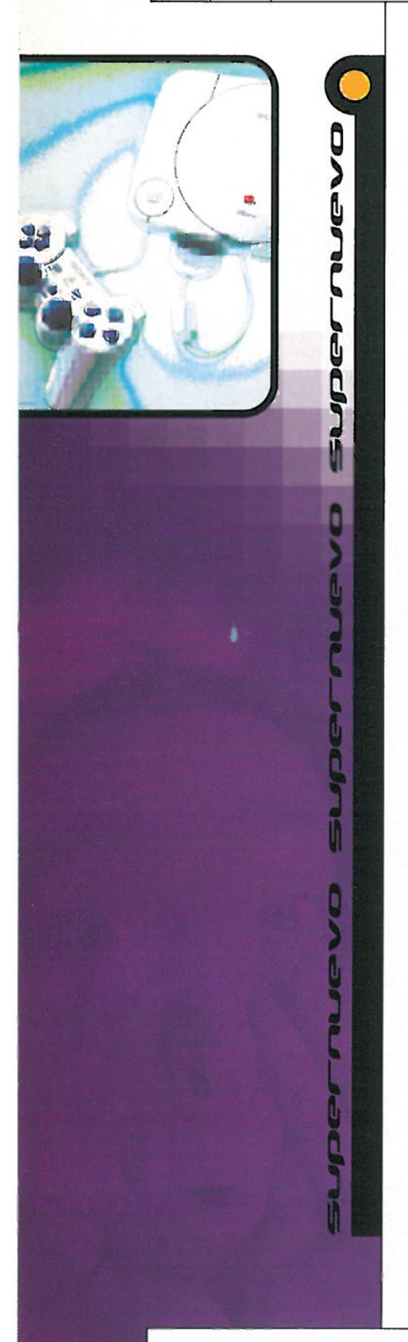
Género > Shoot'em-up

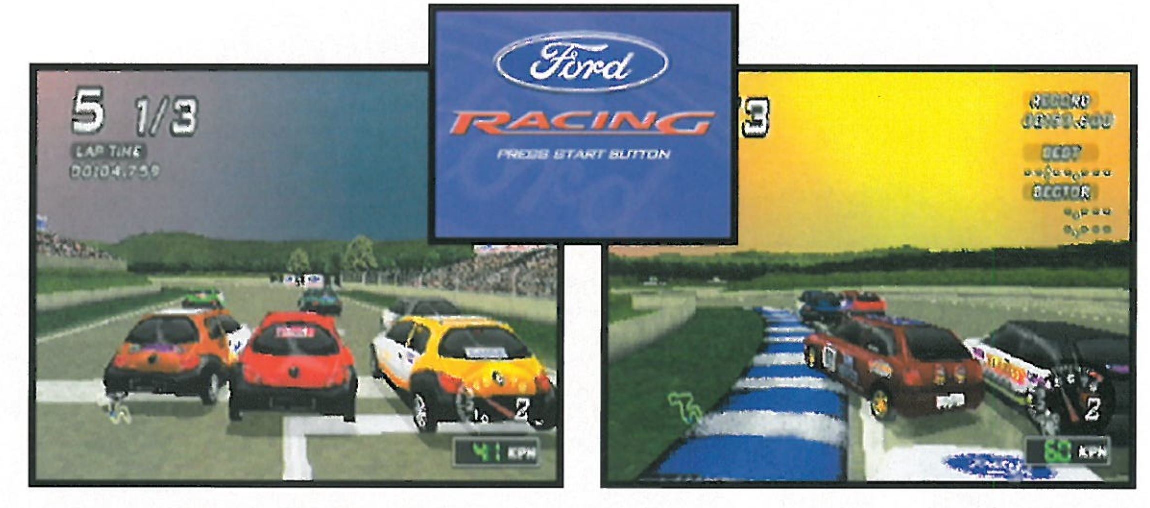
Out Trigger

Formato > GD-Rom Compañía > Sega Programador > AM#2 País > Japón

Tras la aparición de *Quake III Arena*, lo único que nos quedaba a los fanáticos de los *shoot'em-up* en primera persona era *Half-Life*, ya que cualquier otro intento por superar la obra maestra de **Id Software** habría resultado en vano; a no ser que la compañía encargada del proyecto fuera **Sega**. ***Outtrigger***, conversión de la recreativa del mismo nombre, une en un sólo título la velocidad y el frenetismo de *Quake III*, el concepto anti-terrorista de *Counter-Strike*, la posibilidad de jugar en primera o tercera persona y un apartado gráfico que supera con creces al del título de **Id Software**. Aunque el modo de juego principal concentra la acción para un sólo jugador en una gran cantidad de escenarios, la gente de **AM#2** ha incluído modos de juego para hasta cuatro personas (*split screen*) a modo de Deathmatch al más puro estilo *Quake*. La primera vez que tuvimos la oportunidad de ver ***Outtrigger*** fue en el **E3'2000**, en donde se mostraron sus posibilidades de juego *On-Line*, aunque aún no sabemos si para la salida del juego en **España** tendremos la opción de conectarnos a Internet para jugar contra otras tres personas de cualquier parte del mundo. DOC













Las repeticiones de las carreras tienen tomas parecidas a las que pudimos ver en su día en Gran Turismo... salvando la lógica y enorme diferencia de calidad gráfica existente entre ambos títulos.





Coches y Ajustes

Al principio sólo podremos competir con tres coches pero luego irán apareciendo más. Los ajustes no son muchos, pero ayudan bastante.



Género > Conducción

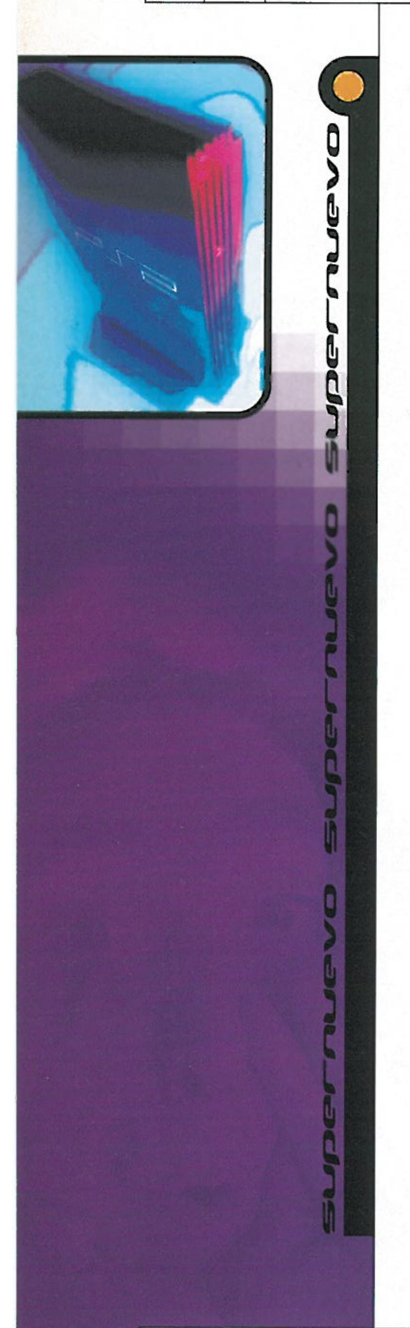
Ford Racing

Formato > CD Rom Compañía > Planeta deAgostini Programador > Empire País > Reino Unido

Empire, una de las compañías con más solera dentro del mundo del videojuego, vuelve a la carga en el mundo de las consolas con este ***Ford Racing***, un juego de conducción que no va a destronar a *Gran Turismo*... pero que tampoco creemos que lo pretenda. Mucho más modesto en números y en puesta en escena, ***Ford Racing*** basa su encanto en una impecable jugabilidad y el atractivo de contar con la licencia de una gran marca como es **Ford** y todos sus vehículos. Gráficamente es bastante elemental pero aún así tiene una presencia agradable, los coches están trabajados aunque no se han molestado en regalarnos los ojos con espectaculares efectos visuales, y los movimientos de los vehículos y el entorno son muy buenos. Lo que más nos ha sorprendido es su extraordinaria manejabilidad, una excelente mezcla del realismo de un simulador con la efectividad y alegría de un buen arcade. Más tarde descubriremos que va a ser fundamental un control tan bueno y es que los programadores nos han dado tan precisos mandos para poder hacer frente al competitivo nivel de los rivales. Si conducimos bien estaremos todo el rato en los puestos de cabeza, pero si cometemos cualquier error de cálculo veremos a nuestros contrarios tomarnos la delantera. Decenas de circuitos, todos los coches que corren la **Copa Ford** (Ka, Fiesta, Puma, Escort, etc.), varios modos de juego y una jugabilidad excelente, hacen que ***Ford Racing*** sea una buena e interesante apuesta. **DE LUCAR**





















Entre los distintos entrenamientos encaminados a fortalecer a nuestro personaje, está la estricta meditación Zen.





Género > Beat'em-up

Kengo: Master of Bushido

Formato > CD-ROM Compañía > Ubi Soft / Crave Programador > Genki País > Japón

El Bushido, el código de honor de los guerreros Samurai, en el que se inspiró **Squaresoft** para crear los inolvidables *Bushido Blade*, vuelve a ser el eje central de un videojuego de lucha. ***Kengo: Master Of Bushido*** te trasladará al periodo *Genroku* (1688-1704) de la historia de **Japón** para convertirte en el samurai más diestro en el manejo de la katana. Elije dojo, sigue al pie de la letra las enseñanzas Zen del maestro, y lábrate una reputación entre el resto de los samurais participando en peleas callejeras y diferentes torneos. Como en el caso de los *Bushido Blade*, ***Kengo*** ofrece las más elevadas dosis de violencia y realismo. Un acertado estocazo en alguna de las partes vitales (cabeza, cuello, pecho o abdomen) es suficiente para poner fin al combate y a la vida del rival, agonizante en medio de un charco de sangre. Entre combate y combate, el jugador puede aumentar los diferentes parámetros de su personaje (fuerza, agilidad, inteligencia...) participando en distintos minijuegos, que incluyen desde pruebas de habilidad y resistencia a la meditación Zen, en la que la pérdida de concentración conlleva un cascotazo del monje instructor. Aunque la *beta* de ***Kengo: Master Of Bushido*** presenta algunos problemas respecto a la detección entre los luchadores, el modelado y la animación de éstos es intachable. **Ubi Soft** será la encargada de comercializar este innovador *beat'em-up*, que podrá paliar la amargura de no ver jamás distribuida en nuestro país la segunda parte de *Bushido Blade*. **NEMESIS**





CONCURSO SHEEP

• Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 30 de Abril a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO SHEEP». • No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

flock it

PlayStation

SORTEAMOS 10 LOTES DE 1 JUEGO + 1 PELUCHE Y 10 LOTES DE 1 JUEGO + 1 CAMISETA



CONCURSO SHEEP

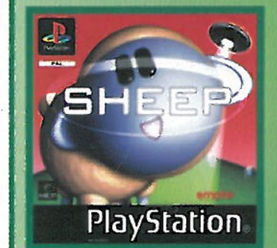
NOMBRE:..

DOMICILIO:...

POBLACION:...

PROVINCIA:...

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....



a fondo PS ONE

FINAL FANTASY IX



Tres en NES, tres en Super Nintendo y ahora, por fin, la trilogía se completa también en **PSone.** Tras una espera algo inferior a la que nos tenían acostumbrados, llega al **sobredimensionado** catálogo de la pequeña de Sony Final Fantasy **IX.**

Antes de comenzar con el juego en profundidad, una aclaración. Sí, es un *Final Fantasy*. Y no, no es perfecto, porque ningún juego puede serlo, empiece por *Final*, *Metal* o *Zelda*. Parece que existe una corriente consistente en alabar a determinadas «vacas sagradas» como si fueran intocables. Todo juego ha de ser analizado y criticado por lo que es, y no sólo por lo que representa. Dicho esto, comencemos a detenernos en los diferentes aspectos del juego. Lo que primero llama la atención es la vuelta al clasicismo «pre-Squall» en el diseño de los personajes. ¿La razón? Quizás la tendencia a infantilizar el catálogo de **PSone**, quizás la pretensión de **Square** de guardar el aspecto adulto para **PS2**, y hacer así que el cambio sea más radical. Está claro que hay gustos para todo, pero no creo que personajes *super-deformed* sean capaces de transmitir las mismas sensaciones y sentimientos que los diseñados de un modo realista. Esta tendencia se transmite también al argumento del juego que, aunque perfectamente construido, es, por decirlo de algún modo, más *light* que en la entrega anterior. Toda la carga afectiva, emocional e incluso erótica de la relación entre Squall y

Los genios de **Squaresoft** despliegan toda su magia por última vez en **PSone.**



X

Rinoa, aquí se encuentra muy disipada. Toda la trama se desarrolla de un modo mucho más relajado, menos épico (aunque no falta la sempiterna salvación del mundo de las fuerzas del mal). Pasemos al sistema de juego. Hay bastantes novedades, como el hecho de que ahora controlemos a cuatro personajes (aunque en pantalla sólo aparezca uno), las Secuencias en Tiempo Actual (que nos dejarán ver las acciones de varios personajes simultáneamente) y el nuevo método de aprendizaje de habilidades, ahora a través de las armas y armaduras. Los personajes se han diferenciado, contando cada uno de ellos con comandos para el combate exclusivos. Por ejemplo, Yitán, el protagonista, podrá utilizar las artes derivadas de su profesión de ladrón y la princesa Garnet será capaz de invocar poderosas criaturas. Pero lo que llama la atención poderosamente en este sentido es la simplificación general, tanto de los menús, como de los combates, que ahora son me-

*Algo de lo que puede presumir **FF IX** es de tener la mejor traducción que se haya visto en **PSone**. Expresiones coloquiales, frases hechas perfectamente adaptadas e incluso diferentes tipos de acento serán frecuentes.*

Invocaciones



Las poderosas bestias sagradas no podían faltar, aunque ahora sólo determinados personajes podrán reclamar su presencia. Algo que se agradece es que la larga secuencia que acompaña sus devastadores efectos sólo se mostrará íntegra una minoría de veces. El resto sólo se verá su parte final, cosa que agiliza las batallas bastante.

Estos seres de aspecto tan adorable tendrán una vital importancia en el juego, ya que serán los encargados de grabar vuestro progreso, entre otras cosas.

nos dinámicos que en el capítulo anterior. Un apartado del que casi no hay que hablar es el técnico. Como nos tienen acostumbrados los creadores de la saga, todo raya a un gran nivel, aunque tampoco llega a sorprender en ningún momento (es imposible superar lo insuperable). Gráficos y sonido, todo está en consonancia para crear una maravilla que desborda nuestros sentidos. Ahora llega la pregunta del millón: ¿Es ***Final Fantasy IX*** mejor que el *VIII*? La respuesta, según mi parecer, es no. *FF VII* revolucionó, *FFVIII* evolucionó hacia nuevos horizontes, pero el título que nos ocupa parece haberse quedado anclado en una fórmula demasiado vista. Tal vez la sombre de la bruja Edea sea demasiado alargada, o puede que haga falta más que un gran título para hacer tambalear las bases de un género tan bien asentado en **PSone** como el RPG. **DANI 3PO**

Batallas

En las batallas han cambiado bastantes cosas. Para empezar han visto reducida la frecuencia con la que se producen. También se han simplificado, limitando la interactividad a la elección de los comandos. Además se ha añadido un personaje más.







GRÁFICOS 9,4
Tan detallados y nítidos como esperábamos de los ingenieros de **Squaresoft**. Quizás a estas alturas no nos sorprendan tanto, pero es innegable que tanto el barroquismo 2D como el motor 3D son de lo mejor visto en **PSone**.

MÚSICA/FX 9,5
Es, en mi opinión, el aspecto más trabajado del juego. Efectos de sonido magistrales, y las composiciones de **Nobuo Uematsu**, sobre todo «Melodies of Life», no tienen nada que envidiar a la de anteriores entregas.

JUGABILIDAD 9,3
Se aleja del estilo marcado por **FF VIII**, y para mi eso es un error (aunque sobre gustos...). Se han simplificado demasiadas cosas, aunque sigue siendo una delicia jugable, y la dificultad está ajustada perfectamente.

DURACIÓN 9,4
Como en toda la saga, dependerá del tiempo que queramos dedicar a completar las aventuras secundarias y su gran cantidad de secretos, aunque de todas formas es un juego muy longevo (pero no tanto como los precedentes).

GLOBAL





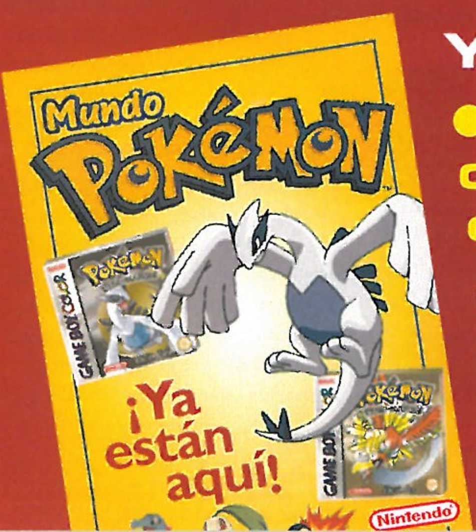
Género > RPG   Formato > CD Rom   Compañía > Infogrames   Programador > Squaresoft   Jugadores > 1
CDs>4   Personajes> 8   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar partida > Memory Card (1 bloque)

Este mes

mega TOP

te regala el reloj más cañero

Elige el color que más te guste



Y además...

- El suplemento 'Mundo Pokémon' con todas las novedades de las ediciones oro y plata.
- Tarjeta Rasca-Rasca con un montón de premios.



tu mejor revista

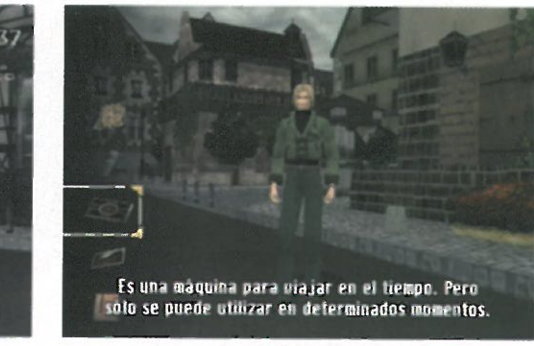
a fondo PLAYSTATION 2

SHADOW OF M



Konami ha apostado fuerte por **PlayStation 2**. Tal y como anunció no ha parado de sacar **títulos** para esta consola desde el día de su lanzamiento. Ahora le llega el **turno** a una aventura: Shadow of Memories.

Konami siempre ha destacado por sus juegos de acción y quizás por eso sorprende que con ***Shadow of Memories*** entre en el género de aventuras. El juego cuenta con una dinámica curiosa. Al principio de 8 de los 10 capítulos de que consta la aventura, el protagonista muere. Nuestro objetivo será evitar las circunstancias que puedan terminar con la vida de Eike. Así que disponte a hablar con todo el mundo que encuentres en la ciudad que sirve de marco para el juego. Porque, básicamente, casi todos los enigmas se resolverán sacando información, haciendo cambiar de opinión a las personas en el pasado o recogiendo objetos que nos permitan esquivar a la muerte. Por lo tanto, ***Shadow of Memories*** nos ofrece un completo repertorio de largas escenas con interesantes diálogos. Además, aunque el idioma hablado sea el inglés, el juego tiene subtítulos en castellano para que no perdamos el hilo argumental en ningún momento. Sin duda, ahí reside toda la magia de ***Shadow of Memories***. Los creadores han dado vida a un guión que se irá desvelando poco a poco. Y no sólo a lo largo del juego. Me explico, ***Shadow of Memories*** cuenta con cinco finales



*Eike posee un inventario donde almacenaremos los objetos que encontremos durante la aventura. El más importante es el Digipad, un accesorio que el joven recibe de Homunculus para viajar en el tiempo. Porque en **Shadow of Memories** apenas tendremos que hacer uso de los ítems.*









EMORIES

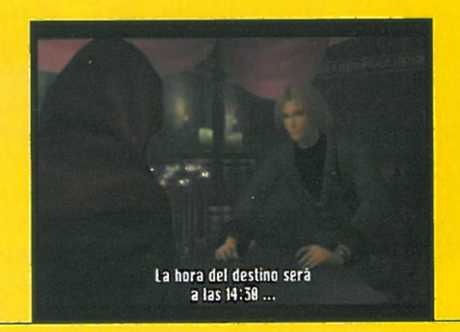




Los viajes en el tiempo dan forma a la primera aventura de **Konami** para **PlayStation 2**.

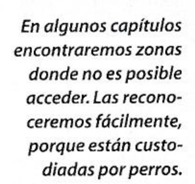
Amigos y Enemigos

Conversar con los habitantes de la ciudad donde transcurre la aventura será un requisito indispensable para evitar que Eike muera. Para terminar el juego no será necesario hablar con todos, pero si queremos obtener un porcentaje del 100% sí deberemos hacerlo. Y es la única manera de acceder al final bueno del juego. Así que dependiendo del porcentaje obtenido accederemos a uno de los cinco finales de **Shadow of Memories**.

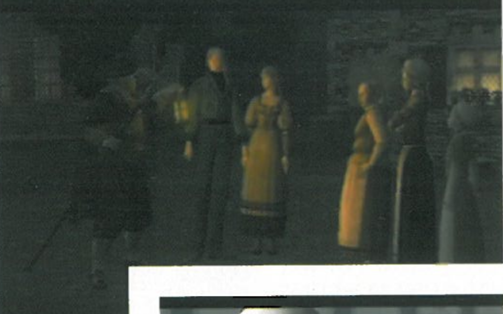








En algunos capítulos encontraremos zonas donde no es posible acceder. Las reconoceremos fácilmente, porque están custodiadas por perros.







diferentes. Para verlos todos, será preciso realizar determinadas acciones (como«submisiones» dentro de cada capítulo) que también irán encajando en la historia para comprenderla en su totalidad. El juego es bastante corto, y a esto hay que sumarle que seremos guiados en todo momento. Sin embargo, siempre queda tiempo para complicarse la vida y alcanzar el 100% del juego, porque no tendremos ningún tipo de ayuda para llevar a cabo las «submisiones». En resumen, una aventura completa aunque algo corta para **PS2**. ➾ **R. DREAMER**

GRÁFICOS 8,2

El apartado gráfico es correcto para una consola de 128 bits pero sin alcanzar la brillantez que todos esperamos. Aún así, hay interiores recreados con tanto detalle que merece la pena darse una vuelta por la ciudad.

MÚSICA/FX 8,3

La banda sonora de **Shadow of Memories** no es destacable, aunque se ajusta a las acciones de pantalla durante todo el juego. En cuanto a los efectos de sonido, son bastante buenos, sobre todo las voces de los personajes.

JUGABILIDAD 8,4

La mecánica del juego es bastante sencilla. Si nos dejamos guiar por la lucecita del Digipad para viajar en el tiempo, podemos pasar por el juego casi sin ningún tipo de complicación explorando las calles y hablando con la gente.



DURACIÓN 8,0

El juego es corto. Sin embargo, si queremos ver los cinco finales que atesora y conocer la historia completa de Eike, podremos disfrutar con las referencias y sorpresillas que nos reservan sus creadores en cada capítulo.

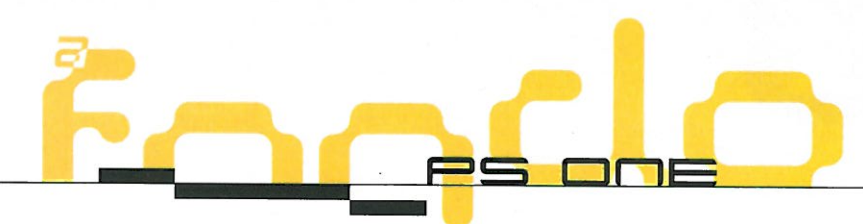
GLOBAL





8'3

Género > Aventura Formato > DVD-Rom Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1
Capítulos > 10 Finales > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Memory Card > 120Kb



TIME CRISIS: OP

La segunda entrega para PSone de Time Crisis **resucita** el **magnífico** periférico creado por Namco y que ha permanecido casi **cuatro** años en la **sombra**. Únete a Richard Miller en lo que puede llegar a ser su **última** aparición en la primera **PlayStation**



Tras el descanso que supuso Time Crisis 2, Richard Miller vuelve para demostrar que sigue siendo un auténtico «One Man Army».

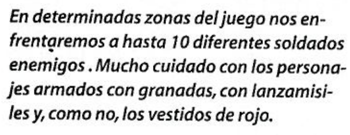
Tras el descanso de la *coin-op* de *Time Crisis 2*, protagonizada por Keith Martin y Robert Baxter, Richard «One Man Army» Miller vuelve a enfrentarse a Kantaris, Wild Dog y otros nuevos enemigos en ***Time Crisis: Operación Titán***. Esta nueva entrega sigue los cánones impuestos por el primer *Time Crisis* y añade nuevos elementos que ni tan siquiera llegamos a ver en la versión recreativa de *Time Crisis 2*. El apartado gráfico ha sufrido una impresionante mejora con respecto al de la primera entrega, añadiendo un aspecto mucho más real a los personajes y a los escenarios gracias a diversas técnicas de *shading* y a la utilización de unas texturas de colores más vivos. Aunque la resolución utilizada no es tan alta como la del *Time Crisis* original (arcade), el aspecto visual es superior en muchos otros aspectos y todos y cada uno de los escenarios se encuentran repletos de elementos y de detalles. En lo que respecta a jugabilidad, el alto grado de interacción del título de **Namco** (ningún otro *shoot'em-up* de estas características incluye la opción de esconderse para recargar el arma) ha sido aumentado gracias a una nuevo elemento denominado *Multi-Hiding System*, el cual, en determinadas zonas, nos permitirá desplazarnos hacia los lados disparando a las dos flechas que aparecen en pantalla. Al igual que en el *Time Crisis* clásico, ***Operación Titán*** consta de tres diferentes zonas, cada una de ellas con su respectivo *final boss* (a excepción de la tercera, en la que al final aparecerá Wild Dog),











En determinadas zonas del juego nos enfrentaremos a hasta 10 diferentes soldados enemigos . Mucho cuidado con los personajes armados con granadas, con lanzamisiles y, como no, los vestidos de rojo.











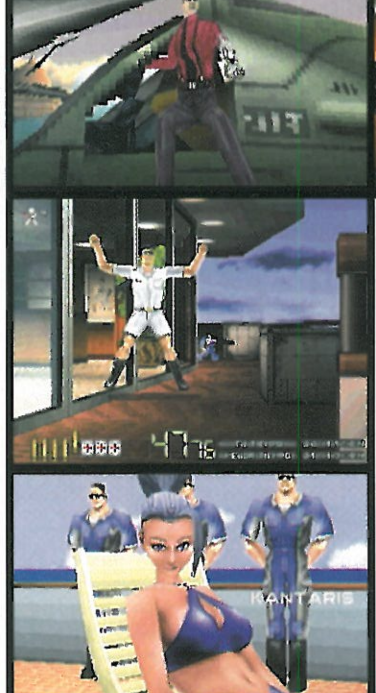
ERACION TITAN



Al igual que en el primer Time Crisis y en TC2, los personajes vestidos con atuendos rojos son los primeros que deberemos eliminar, ya que el primer disparo que efectúen nos restará una vida casi en el 100% de los casos.

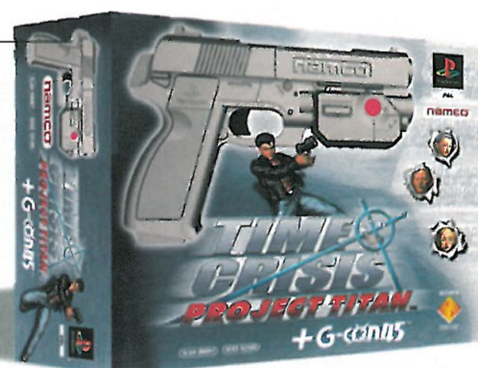






aunque es una pena que no hayan incluído una nueva aventura, una especie de modo *Special*, al igual que **Namco** hizo en la conversión a **PSone** del primer *Time Crisis*, para alargar la vida del juego. Después de ver el tiempo de juego de *Time Crisis 2* y de la conversión del primer *TC* para *PSone*, ***Operación Titán*** nos parece algo corto, aunque los amantes de la puntería siempre pueden intentar batir los *records* del modo *Time Attack* y de criar unas magníficas agujetas en sus hombros. Uno de los detalles más llamativos de ***TC:OT*** es el doblaje al castellano del que hace gala; hasta las voces de «Reload!» y «Action!» del juego han sido traducidas con un gracioso acento latinoamericano. ***Time Crisis: Operación Titán*** es sin duda el mejor *shoot'em-up* en el que probar nuestra puntería con la G-Con 45, aunque una nueva misión con tres fases no hubiera estado de más. **DOC**

Namco resucita su G-Con 45 con el que puede ser el último título protagonizado por Richard Miller para **PSone**.



Por tan sólo 1.000 pts. más que la versión normal del juego, podremos adquirirlo en este impresionante pack junto a la G-Con 45 de ***Namco.***



GRAFICOS **9,0**

El aspecto visual de **Operación Titán** es infinitamente superior al del primer Time Crisis para **PSone**, aunque resulta imposible compararlo a la coin-op de TC 2. Muy superior al de cualquier otro título de género similar.

MUSICA/FX **8,9**

Lo más destacable de este apartado es el excelente doblaje de todas las voces del juego, incluido las de «Reload!» y «Action!». La banda sonora resulta prácticamente idéntica a la del primer Time Crisis.

JUGABILIDAD **8,4**

Ningún otro título de similares características puede ser comparado a **Operación Titán**, a excepción del primer Time Crisis. Lástima que nuestros hombros aguanten pocas horas la G-Con 45 en la posición adecuada para apuntar.



DURACION **6,0**

Si no fuera por el modo Time Attack, la nota en este apartado difícilmente sobrepasaría el tres. Nos parece un error limitar el título a tres fases, sin la posibilidad de jugar una nueva aventura como en el primer Time Crisis.

GLOBAL **8'9**



Género > Shoot'em-up Formato > CD Rom Compañía > SONY C.E. Programador > Namco Jugadores > 1
Escenarios > 3 Modos de juego > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (1 bloque)

a fondo

PLAYSTATION 2

SILPHEED: THE

La legendaria SA-77 Silpheed vuelve a surcar el espacio en esta **secuela** para PS2 del **mítico** shoot´em-up de Mega CD. Y la encargada de obrar el milagro no ha sido otra que **Treasure**...

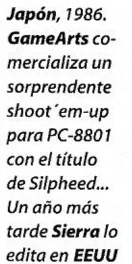


Cada una de las ocho fases de ***Silpheed: The Lost Planet*** *está precedida de una impactante secuencia de vídeo.*

El prestigioso equipo de programación responsable de clásicos de la talla de *Gunstar Heroes* y *Radiant Silvergun* ha respondido a la confianza de **Game Arts** con otra obra maestra del *shoot´em-up*, un nuevo despliegue de jefes imposibles y escenarios fastuosos, con el sello **Treasure** impreso en cada una de sus ocho fases. ***Silpheed: The Lost Planet***, el primer gran matamarcianos diseñado ex profeso para **PS2** (los *Gradius* de **Konami** eran adaptaciones de dos *coin-ops*), llega al mercado europeo con todas las mejoras impuestas por **Working Designs**, distribuidores del juego en **EEUU**. Un mayor nivel de dificultad (debido al recorte en el número de impactos que puede recibir la SA-77 antes de ser destruida, la opción de utilizar el *joystick* analógico y la total ausencia de ralentizaciones (uno de los excasos pecados del *Silpheed* japonés) son las tres mejoras más evidentes que incorpora la versión occidental, que llega al mercado español de la mano de **Virgin Interactive**. A pesar de los años transcurridos y el evidente salto gráfico entre una entrega y otra,







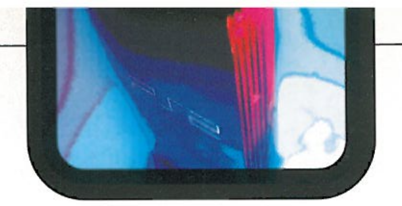
Japón**, 1986. **GameArts** comercializa un sorprendente shoot´em-up para PC-8801 con el título de Silpheed... Un año más tarde **Sierra** lo edita en **EEUU







*1993, **Japón**. Nace uno de los pocos títulos por los que mereció la pena tener **Mega CD**. **Silpheed** aún sorprende hoy en día por su jugabilidad, la suavidad de sus polígonos y la fantástica banda sonora.*



LOST PLANET



Ocho impactantes fases de puro delirio shoot´em-up te esperan en esta nueva producción de **Treasure**, creadores de Radiant Silvergun.

*La quinta fase, con los asteroides reventando bajo el fuego de los lasers, constituye uno de los puntos álgidos de **The Lost Planet**.*

The Lost Planet conserva con fidelidad enfermiza la mecánica del *Silpheed* de **Mega CD**, el mismo sistema de control, sencillo y adictivo, consistente en dos botones de disparos (más uno central que aglutina ambos). Los entrañables entornos pregrabados del *Silpheed* de 1993 dan paso en ***The Lost Planet*** a impresionantes campos de asteroides, ciudades e interminables naves nodriza, sin olvidar los imprescindibles *final bosses*, aunque esta vez resultan menos menos pesados de eliminar respecto a lo que nos tienen acostumbrados **Treasure** (sólo hay que recordar *Radiant Silvergun*). Algún usuario se sentirá decepcionado ante la falta de innovación de ***The Lost Planet*** más allá de sus sensacionales gráficos, pero los amantes de los matamarcianos de toda la vida, y en especial aquellos veteranos que disfrutaron en su momento del juego de **Mega CD**, apreciarán inmediatamente las incontables virtudes de este título, llamado a convertirse en el rey de los *shoot´em-ups* para ***PS2*** durante mucho tiempo...al menos hasta que **Konami**, **Namco** o la propia **Treasure** se pongan de nuevo manos a la obra. Ojalá que los futuros matamarcianos para ***PS2*** seán por lo menos la mitad de buenos que éste. **NEMESIS**

*Abajo tenéis una instantánea del arañón gigante, el primero de los gigantescos jefazos con los que **Treasure** ha animado las ocho fases que componen **Silpheed: The Lost Planet**.*







9,3

El arañón gigante y la segunda fase (con su batalla entre las nubes) os sorprenderán, pero no son nada en comparación a lo que os espera a partir de la quinta fase. Del campo de asteroides hacia adelante, **Silpheed** es indescriptible.



8,0

Silpheed conserva las voces durante el juego de la entrega **Mega CD** aunque la banda sonora no es ni la mitad de memorable, por muy buena que sea su factura técnica.



8,8

La posibilidad de jugar con el joystick analógico (una de las incorporaciones de la versión occidental) hace la experiencia de juego mucho más comoda. Los controles, tan sencillos como perfectos.



9,2

Aunque se han pasado un poco elevando el nivel de dificultad (de los 25 impactos que podia soportar la nave hemos pasado a tan sólo 10), ello extiende considerablemente la vida del juego. Las pasarás canutas para llegar al final.

GLOBAL





Género > Shoot´em-up Formato > CD Rom Compañía > GameArts Programador > Treasure Jugadores > 1
Fases > 8 Tipos de arma > 9 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory Card (70 KB)



PROJECT JUSTICE

Hasta Dreamcast llega la **última** entrega de la **saga** de beat'em-up tridimensionales **más** prolífica de Capcom. **Enfréntate** imaginariamente a tus profesores y compañeros de **clase**.







Una vez más los peculiares estudiantes de los más importantes institutos nipones protagonizan algo que podríamos llamar «Al salir de clase... ¡a pegarse!». Esta tercera entrega de *Rival Schools* (segunda en versión **Coin-Op**), evoluciona desde el *hardware* de **PSone/System 11** hasta los 128 *bits* de **Dreamcast/Naomi**. El apartado gráfico es el mayor beneficiado con dicha evolución, dotando a los personajes y los escenarios de *Project Justice* de un aspecto realmente inmejorable. Lástima que la animación siga siendo creada a mano, sin ningún tipo de *motion capture*. La jugabilidad es lo más perfeccionado en esta nueva entrega, añadiendo un sistema de *combos* más preciso y la posibilidad de ejecutar nuevos *combos* junto a uno o los dos personajes de nuestro equipo. Pocos *beat'em-up* para **DC** pueden compararse a ***Project Justice***. DOC



Todos los personajes poseen nuevos especiales que, en esta entrega, podremos combinar con más facilidad que en la primera entrega de Rival Schools.

GRÁFICOS 8,7
La evolución con respecto a los anteriores títulos aparecidos en **PSX** es evidente. Los escenarios están en 3D y los personajes están perfectamente creados, aunque carecen de animaciones hechas con motion capture.

MÚSICA/FX 8,6
La banda sonora resulta similar a la de los anteriores títulos, e incluso alguno de sus temas posee marcadas reminiscencias con los de los dos primeros RS. Las voces digitalizadas en perfecto japonés le dan un aire original.

JUGABILIDAD 9,0
La jugabilidad ha evolucionado terriblemente desde el último Rival Schools aparecido para **PSone**. Los nuevos elementos, como los especiales combinados entre todos los componentes del equipo, son muy interesantes.

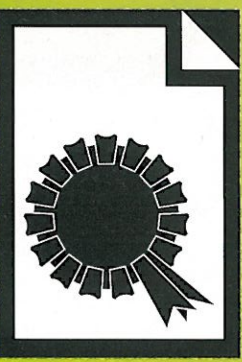
DURACIÓN 8,6
Lástima que el juego de mesa al que podíamos acceder en la versión japonesa haya desaparecido. El modo historia, los personajes secretos y, cómo no, el modo vs, nos mantendrán jugando durante meses.



GLOBAL 8'9



Género > Beat'em-up 3D Formato > GD Rom Compañía > Virgin Interactive Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Modos > 5 Personajes > 29 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Visual Memory > Sí



TOP 10 SUPER JUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Tekken TT
Beat'em up 3D■ Namco

02> Ridge Racer V
Conducción■ Namco

03> SSX
Deportivo ■ Electronic Arts

04> NBA Live 2001
Deportivo■ Electronic Arts

05> Silpheed
Shoot'em up■ Game Arts

06> Fifa 2001
Deportivo■ Electronic Arts

07> Rayman Revolution
Plataformas 3D■ Ubi Soft

08> Ready 2 Rumble: R2
Deportivo■ Midway

09> Dead or Alive 2
Beat'em up 3D■ Tecmo

10> Shadow of Memories
Aventura■ Konami

PLAYSTATION

01> Final Fantasy IX
RPG■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conduccion■ SCE

05> ISS Pro Evolution 2
Deportivo■ Konami

06> Legend of Dragoon
RPG■ SCE

07> Dino Crisis 2
Survival■ Capcom

08> Final Fantasy VIII
RPG■ Squaresoft

09> Time Crisis: O.T.
Shoot'em up■ Namco

10> Spiderman
Plataformas■ Activisión

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E.■ Sega

02> Resident Evil: CV
Aventura■ Capcom

03> Grandia 2
RPG■ Game Arts

04> MSR
Conducción■ Bizarre

05> Phantasy Star Online
Action RPG■ Sega

06> Skies of Arcadia
RPG■ Sega

07> Jet Set Radio
Arcade■ Sega

08> Quake III Arena
Shoot'em up 3D■ Sega

09> Rival Schools : PJ
Beat'em up 3D■ Capcom

10> Sega GT
Conducción■ Sega

NINTENDO 64

01> Perfect Dark
Shoot'em up■ Rare

02> Legend of Zelda: MM
Action RPG■ Nintendo

03> Donkey Kong 64
Plataformas 3D■ Rare

04> Mario Tennis 64
Deportivo■ Nintendo

05> Donald Cuac Attack
Plataformas■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> Donkey Kong Country
Plataformas■ Nintendo

02> Perfect Dark
Aventura■ Rare

03> Wario Land 3
Plataformas■ Nintendo

04> Pokémon Oro y Plata
RPG■ Nintendo

05> Metal Gear Solid
Aventura■ Konami

JAPON

01> Zone of the Enders
Simulador de Mecha■ PS2

02> Winning Eleven V
Deportivo■ PS2

03> Daytona 2001
Conducción■ DC

04> The Bouncer
Aventura■ PS2

05> Legend of Zelda...
RPG■ Game Boy Color



a fondo PS ONE

VANISHING POINT

La primera vez que vimos VP nos impresionó gratamente. Buena presencia, marcas de coches más importantes, velocidad y pruebas originales. Una pena que ahora no sea ésta nuestra imagen.







Aunque a un juego hay que mirarlo en conjunto, es muy posible que nadie le perdone a ***Vanishing Point*** su comienzo. Más de uno pensará que el resto de coches son igual de ingobernables y se pasará a otro juego que, además de una buena calidad técnica, tenga algo más de variedad en su oferta. El esquema es el típico de ir desbloqueando vehículos y circuitos a base de ganar carreras. Es una estructura un tanto arcaica y demasiado simple y rígida para un juego que no tiene ni la belleza de un Gran Turismo, ni la agresividad de un *Destruction Derby*, ni el ritmo frenético *Ridge Racer*. Es un juego correcto pero no destaca en ningún apartado y sólo en las pruebas especiales encontraremos algo original. Un pecado en este género en **PSX.** **DE LUCAR**



En las pruebas especiales es en donde podremos salir de la rutina del modo Arcade, el clásico de correr y correr sin más. Algunas pruebas están realmente logradas.





8,0

Los movimientos son muy buenos y suaves, pero los coches, aunque son reconocibles, nos parecen un tanto toscos. Están más o menos a la altura de los de Need for Speed de hace años y eso no se puede entender a estas alturas.

MUSICA/FX

8,4

Una banda sonora competente y variada con temas de varios estilos pero, en líneas generales, con bastante marcha. Los efectos sonoros de los coches cumplen el trámite con suficiencia pero tampoco son para tirar cohetes.



8,0

Los dos primeros coches son como para matar a los programadores. Luego con los otros vehículos la cosa mejora, pero los del principio son ingobernables. Tampoco le habrían venido mal algunos modos de juego más.



8,3

Los programadores han planificado el juego con una estructura que nos llevará mucho tiempo completar. A nosotros no nos convence este esquema de «tropecientas mil» carreras para sacar un nuevo coche o un nuevo circuito.

GLOBAL





Género > Conducción Formato > CD Rom Compañía > Acclaim Programador > Clockwork Games Jugadores > 1-8
Coches> 32 Circuitos > 20 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar partida > Memory card





VANISHING POINT



Muchas de las cosas que hemos dicho de **Vanishing Point** para PSone son aplicables a esta versión de **Dreamcast.** La gran diferencia es, sin duda, en la enorme calidad gráfica de la entrega para la consola de **Sega**.

Las repeticiones son vistosillas, pero no cuentan con ningún tipo de opción para elegir cámara.

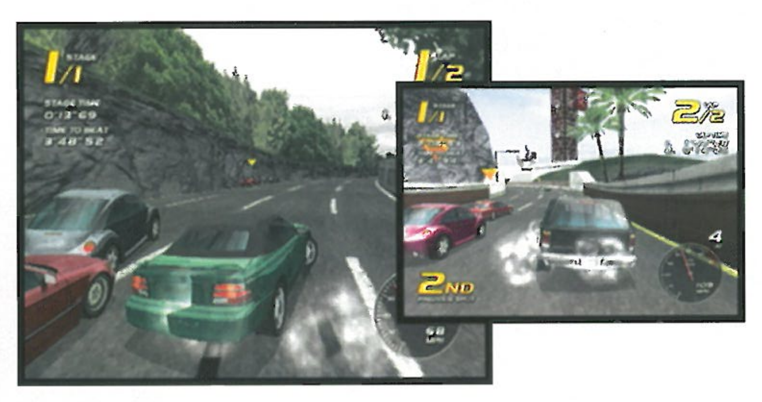




Vanishig Point para **Dreamcast** nos ha dejado cierto sabor agridulce. Por un lado, apreciamos el gran trabajo realizado en el apartado gráfico y estamos encantados con sus impresionantes movimientos. Todo tiene una apariencia excelente y algunos aspectos podrían rivalizar con lo mejor de **Dreamcast** de conducción. En ese tema sólo encontramos palabras de elogio, pero su jugabilidad no se halla a la misma altura y termina por estropearnos el espectáculo gráfico. Pocos modos de juego, tres realmente, y un planteamiento sencillo en el más grande de los tres, es algo que no está a la altura de esta consola. Aunque haya rivales, ***Vanishing Point*** es un juego en el que la lucha es contra el reloj. Se puede camuflar con más o menos éxito, pero esa es la realidad. Lo único que se sale de esa costante, son las Pruebas Especiales y sólo alguna de ellas es totalmente original. Ojalá aprovechen el motor de este juego para otro más inspirado. **DE LUCAR**

*Una curiosidad: en las Pruebas Especiales de la versión de **Dreamcast** los coches no coinciden con los de la entrega de **PSX**. Notaremos bastante esa diferencia.*







9,2

Es, sin duda, el aspecto más destacable del juego. Los coches, los escenarios y, sobre todo, los movimientos tienen una calidad a la altura de los mejores. Esos 60/50 frames por segundo hacen que todo parezca casi un vídeo.

MUSICA/FX

9,1

Predominio de temas tecno. Aunque alguno echará de menos algo más de fuerza, de lo que estamos seguros es que gustarán a la mayoría y no molestarán a nadie. Eso es todo un logro ya. Los FX son simples pero al menos reales.

JUGABILIDAD

7,7

Vanishing Point es un juego muy elemental, echamos de menos algún modo más. Si a esto le añadimos, además, que el pad de Dreamcast no es de los mejores para un juego con problemillas de control, apaga y vámonos.

DURACION

8,3

Aunque haya rivales, el verdadero rival en este juego es el tiempo y eso ya es un handicap. Si eso no es algo que te motive, mal asunto, pero si eso es lo que buscas, en **Vanishing Point** te vas a tirar un montón de horas al volante.



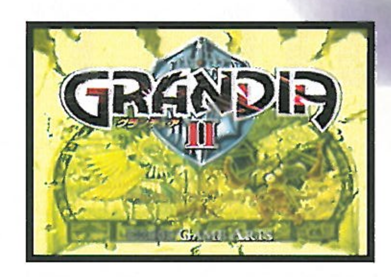
8'3



Género > Deportivo Formato > GD Rom Compañía > Acclaim Programador > Clock Work Games Jugadores > 1-2 Coches > 32 Circuitos > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Visual Memory > Si

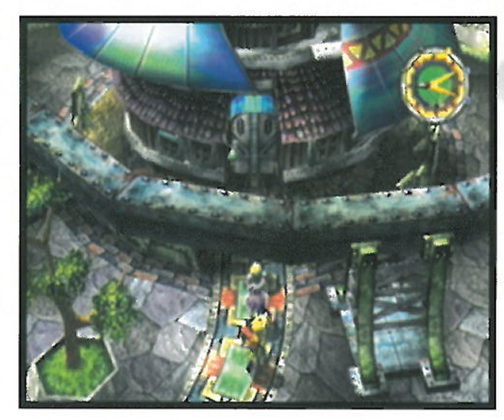


GRANDIA II



Hace mucho que llevábamos esperando un **RPG** como Dreamcast se merece. La segunda parte del genial **Grandia** viene dispuesta a cumplir esta carencia y a ofrecernos una aventura como las de antes.



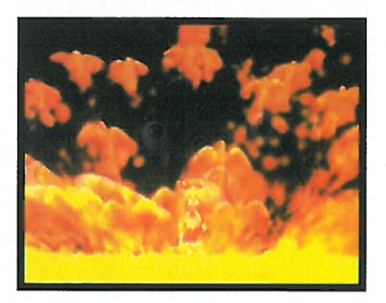




Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo el dios del bien, Granas, y el del mal, Valmar, se enfrentaron en una lucha a muerte. Finalmente venció el bien, pero durante la batalla, Granas, utilizó una fuerza tal que agrietó la tierra, y como resultado se produjeron unas grandes simas que recorren la superficie de la tierra, y que son testigo mudo del pasado más remoto. Al borde de una de esas simas comienza nuestra aventura. Ryudo es un joven Geohound (algo así como un cazarrecompensas) que acompañado de su fiel pájaro Skye recibe el encargo de escoltar a la bella Elena, una sacerdotisa de Granas, hasta una torre donde tendrá lugar una ceremonia. Pero durante la celebración algo sale mal, y a partir de este punto los acontecimientos se precipitan. La extraña pareja tendrá que luchar con todas sus fuerzas (y con las de otros dos aliados) para evitar la inminente resurección del malvado Valmar. Nada excesivamente original, como podéis apreciar, y la verdad es que el argumento no llega a enganchar del todo en ningún momento. Podréis pensar que es el aspecto más importante del juego, pero en este caso queda relegado a un segundo plano ante el elemento que constiuye el pilar fundamental: las batallas. Se podría escribir una *review* entera sólo hablando de ellas, y aún así no se entraría en profundidad en su complejo, aunque divertidísimo, mecanismo. Se basan en una barra que aparece en la parte inferior de la pantalla, y que determina el



Al ganar las batallas, obtendremos como recompensa monedas especiales con las que aprender nuevas habilidades y aumentar el nivel de las que ya poseemos.

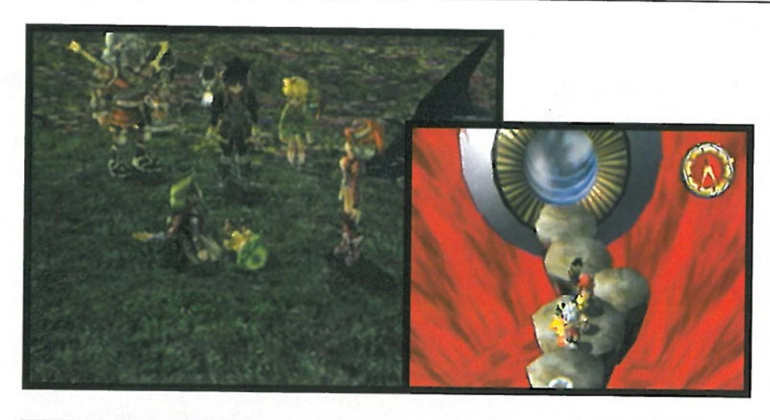


Arriba podéis ver a la bella y mortal Millenia ejecutando una de las magias más poderosas del juego, en la que un grupo de pájaros de fuego caen sobre el enemigo.



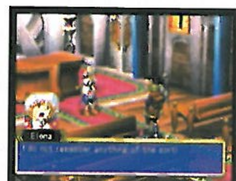
Las batallas son el elemento más trabajado y divertido del juego. Con una mezcla de turnos y tiempo real, constituyen una cita ineludible para todo buen aficionado.







También en el interior de los edificios que visitaremos en nuestro periplo seremos obsequiados con unos gráficos de lujo, aunque la cámara permanecerá siempre fija.

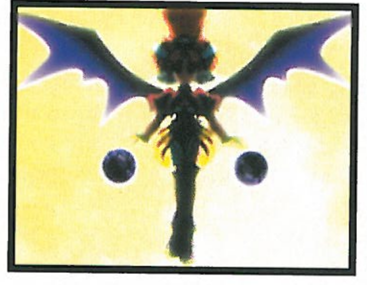








Junto con unos gráficos de excepción, el título de **Game Arts** ofrece un sistema de combate innovador y muy dinámico.





orden en el que atacaremos nosotros y los enemigos. Cuando nos llegue el turno, el juego se pausará y tendremos que decidir la acción a realizar. Dependiendo de lo que elijamos, y de la distancia a la que nos encontremos del enemigo en caso de atacar, tardaremos más o menos en actuar. Sobre el papel puede parecer algo simple, pero os aseguro que las estrategias que seremos capaces de llevar a cabo serán tan variadas como nuestra imaginación lo permite. Incluso dará lugar a movimientos propios de juegos de lucha, como *counters* o *cancels*. Todo esto acompañado de unos gráficos soberbios totalmente en 3D tanto en personajes, batallas y escenarios, que además podremos rotar a nuestra voluntad. Un deleite para la vista. Se quedan muchas cosas en el tintero, pero baste decir que es la mejor opción para los que busquen un RPG divertido, largo y variado en Dreamcast. **DANI 3PO**

Fuegos artificiales.





Durante los combates asistiremos a algunos de los efectos gráficos más espectaculares nunca vistos en **Dreamcast**. Muchas de las magias que ejecutan los protagonistas vienen acompañadas de unas secuencias que en ocasiones son auténticas obras de arte en 2D, y en otras asistiremos a un espectáculo tridimensional con transparencias, efectos de luz y todo tipo de virguerías ténicas. Además su ejecución es bastante rápida, por lo que no rompen el ritmo de las batallas como ocurre en otros juegos de rol.



GRÁFICOS 9,3

El entorno 3D es de lo mejor que se ha visto en **Dreamcast**, con unos preciosos escenarios en 3D que se mueven con total fluidez. Además los personajes cuentan con un diseño muy cuidado, así como los enemigos.

MÚSICA/FX 8,9

La música cuenta con una calidad muy irregular. La de la intro, por ejemplo, es magistral, pero otras terminan haciéndose pesadas. El sonido incluye voces digitalizadas en momentos concretos del juego, y unos efectos magníficos.

JUGABILIDAD 9,4

Lo mejor de todo son las batallas, tanto que estarás deseando enfrentarte con enemigos. El argumento tiene un interés relativo, es algo previsible y en elgunos momentos llega a hacerse aburrido, aunque no pasa a mayores.



DURACIÓN 9,2

La aventura, sobre todo teniendo en cuenta que se presenta en un único disco, es bastante larga, aunque por otra parte carece casi absolutamente de secretos que prolonguen su vida más allá del final del juego.







GLOBAL 9'3

Género > RPG Formato > GD Rom Compañía > Ubi Soft Programador > Game Arts Jugadores > 1 Personajes> 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Visual Memory > Si

a fondo PS ONE

ISS PRO EVOLUTI

Si lo que importa en un simulador es su realismo y jugabilidad, ISS PRO Evolution 2 es el mejor juego de fútbol de toda la historia. Pero, como los usuarios reclaman cada día más cosas, hay que decir que Konami ha perdido otra gran oportunidad de darle un baño al todopoderoso FIFA.



En fútbol, lo que entiende cualquier aficionado por fútbol de verdad, ***ISS PRO Evolution 2*** le da mil vueltas a cualquier **FIFA** conocido. Nadie en su sano juicio podría discutirlo. Cada jugada, cada lance, los movimientos de los jugadores en el campo, los pases, los remates y, sobre todo el balón, son una perfecta y meticulosa representación de la realidad genialmente adaptada al mundo del videojuego. ***ISS PRO Evolution 2*** es una versión depurada de aquel *ISS PRO Evolution*, en la que le han añadido algunos detallitos que pueden aumentar el interés del usuario europeo al incluirse en la **Master League** algún club más. Si contara con los nombres reales de los jugadores, las ligas y copas más importantes de **Europa**, la **Champions League**, unos locutores más competentes y dos o tres cosillas más de esas que tanto cuida **Electronic Arts** en sus *FIFA*, ***ISS PRO Evolution 2*** sería el simulador perfecto y prácticamente inmejorable. Por desgracia, **Konami** ha desaprovechado sus recién adquiridos derechos y nos presenta jugadores reales junto a otros en los que cambia una letra, siguen los mismo locutores apáticos, la novedad de los lesionados y una **Master League** un pelín cam-

Otro aspecto importante que han añadido es que los porteros ya no tienen «patente de corso». Ya les pitan faltas dentro y fuera del área, pueden ser expulsados y lesionar a los contrarios.



*La intro, aunque no es la mejor ni la más larga de la historia, tiene detalles dignos de mención. Se pueden reconocer a jugadores como **Figo**, **Rivaldo** o a **Pep Guardiola**.*

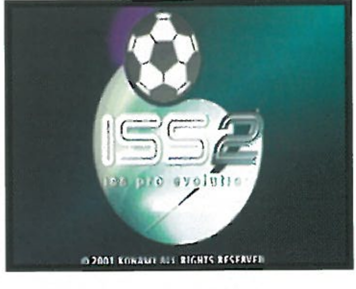






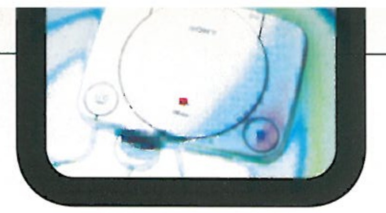
*Si algo nos ha alucinado de **ISS Pro Evolution 2** ha sido su capacidad para reflejar aspectos típicos del fútbol. Rechaces, balones perdidos y otros accidentes de ese estilo son como en la realidad.*





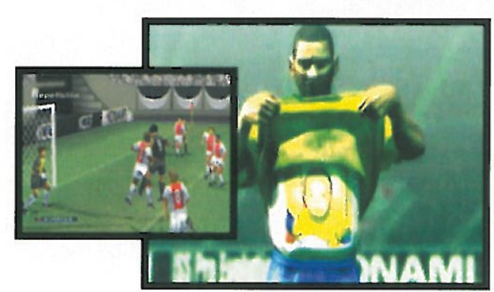


Fichar ahora resulta más complicado, sobre todo con los pocos puntos que dan en Segunda División. Ahora tardaremos más.



ON 2





Master League

Las novedades más interesantes: la inclusión del **Valencia**, de más clubs italianos e ingleses, del **Vasco de Gama** y del **River Plate**. Arrancaremos desde la Segunda División.













biada pero que es casi idéntica a la anterior. Como juego de fútbol es increíblemente bueno pero va siendo hora de que se pongan las pilas. La presencia del **Madrid**, del **Barcelona**, la novedad del **Valencia** y que el juego esté muy mejorado, sólo nos hace pensar con más fuerza en lo que podría ser este título con un poco más de picardía en su oferta. Llegará el día en que descubran que esa es la única razón del éxito del *FIFA*. Cualquier *ISS* de los antiguos con la oferta del juego del juego de **Electronic Arts**, sería mejor que el próximo *FIFA*. **DE LUCAR**

Esta edición está mucho más depurada y, además, Ché!!!, tendremos al **Valencia** en la **Master League**.

GRAFICOS 9,6

La animación y los movimientos de los jugadores en el campo, el realismo total del balón y la perfecta recreación de todos y cada uno de los detalles de cada jugada de fútbol, hace de este juego una auténtica delicia para los ojos.

MUSICA/FX 8,5

Aunque se han solucionado los míticos fallos del **ISS PRO Evolution**, frases en italiano y cosas así, los locutores no son ni una sombra de **Manolo Lama** y **Paco González**. Ponen voluntad pero son un poco apáticos.

JUGABILIDAD 9,5

Su jugabilidad es realmente extraordinaria pero no podemos dejar de pensar lo que sería este juego si le hubieran añadido una **Liga Española** o una **Liga de Campeones**. Con lo que hay, genial pero con esas cosas sería la locura total.

DURACION 9,3

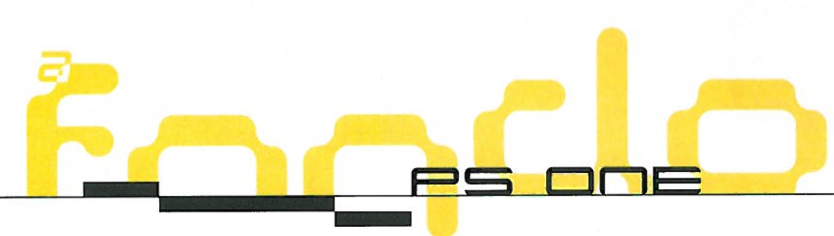
Aunque sigan sin meter la **Liga Española** y cosas por el estilo, el aumento de dificultad y la tremenda competitividad de este juego garantizan plenamente muchos meses de entretenimiento y de máxima diversión.



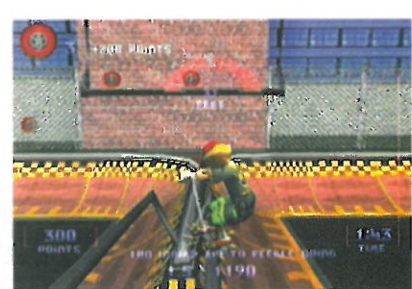




Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-4
Equipos > 60 selecciones y 24 Clubes Fases > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card



FREESTYLE SCOOTER



El regalo **estrella** de los pasados Reyes Magos, el **patinete** de aluminio, protagoniza este nuevo título de engine similar al de Grind Session.



Después de la tabla de *Tony Hawk* y la bicicleta de *Dave Mirra*, pocos elementos podían casar ya con el motor gráfico y jugable inventado por **Neversoft** para su magnífico título de *skateboard*. En esta ocasión, la gente de **Shaba Games** ha empleado el mismo *engine* utilizado en *Grind Session* y ha sustituido los *skateboards* por los famosos patines de aluminio que tan de moda están últimamente. El argumento de ***FreeStyle Scooter*** se asemeja al de *Psybadek*, ya que, al igual que en el título de **Psygnosis**, tendremos que recuperar a nuestros amigos de las garras de un personaje malvado, en esta ocasión encarnado por un apolíneo robot. Comparado con títulos como *Tony Hawk's Skateboarding* o *Grind Session*, el nuevo título de **Shaba Games** no supone un gran desafío para los jugadores más experimentados, ya que tan sólo tendremos que superar cinco objetivos en tres únicos escenarios callejeros, ya que los seis escenarios restantes son sencillos retos en los que tendremos que recoger todas las ruedas en un tiempo limitado. Uno de los elementos más originales del título de **Shaba** es la inclusión de personajes secretos como **Tito Ortiz**, el actual campeón del **Ultimate Fighting Championship**. Si te enganchan los títulos como *Grind Session* o *Dave Mirra BMX*, sabrás sacarle el jugo a ***FreeStyle Scooter***; si el deporte extremo no es lo tuyo, mejor empieza por el primer *Tony Hawk's*. ➜ DOC





*Cada una de las seis diferentes fases suspendidas en el aire nos dará acceso a un nuevo personaje. Entre ellos destaca Tito Ortiz, actual campeón de la **UFC**.*









GRÁFICOS 8,3
Aunque comparte el engine de Grind Session, también de **Shaba Games**, **FreeStyle Scooter** posee un apartado gráfico bastante tosco con respecto a títulos similares como Tony Hawk's SkateBoarding o Dave Mirra FreeStyle BMX.

MÚSICA/FX 8,9
Al igual que en los demás títulos basados en deportes extremos como el Sk8 y el BMX, en **FreeStyle Scooter** algunos de los «cañeros» grupos que pondrán la nota musical al título de **Shaba** son Three-Foot o Ex Number Five.

JUGABILIDAD 8,6
La base jugable creada por **Neversoft** para su primer Tony Hawk también es el principal atractivo de **FreeStyle Scooter**, que comparte estilo de juego con todos los demás títulos de SkateBoarding y BMX que han aparecido.

DURACIÓN 6,8
El hecho de poseer tan sólo 3 escenarios callejeros y con tan sólo 5 diferentes objetivos a realizar en ellos acorta considerablemente la vida de **FSS**. La búsqueda de nuestros amigos en las otras 6 fases se hace algo sosa.

GLOBAL 8'4





Género > Deportivo   Formato > CD Rom   Compañía > Crave   Programador > Shaba Games   Jugadores > 1-2   Personajes > 8
Niveles > 9   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Memory card > Sí

ENCUESTA

Queremos que nos eches una mano y nos ayudes a mejorar cada mes la revista. Contesta estas preguntas, recorta o fotocopia esta página y envíala a la dirección Revista Super Juegos, Ediciones Reunidas S.A., C/O'Donnell 12, 28009 Madrid indicando en una esquina del sobre «Encuesta». Entre todas las cartas recibidas sortearemos una flamante Game Boy Advance y 10 suscripciones gratuitas durante un año.

1.- ¿Qué consola o consolas tienes? ....

PSX/PSONE ❑ PS2 ❑ DREAMCAST ❑ GAME BOY ❑ N64 ❑

2.- ¿Cada cuánto compras Super Juegos?

SIEMPRE ❑ 6 VECES AL AÑO ❑ MENOS DE 6 VECES AL AÑO ❑

3.- ¿Compras otras revistas de videojuegos?

SÍ ❑ NO ❑

4.- En caso afirmativo, dinos cuál o cuáles. ....

5.- ¿Cuál es la revista de videojuegos que más te gusta? ....

6.- ¿Por qué? ....

7.- ¿Estás pensando comprarte otra consola?

SÍ ❑ NO ❑

8.- ¿Cuál? ....

9.- ¿Cuándo?

ESTE AÑO ❑ EL PROXIMO AÑO ❑ MÁS TARDE ❑

10.- Respecto al diseño, ¿te ha gustado el cambio? Valóralo de 0 al 9. ❑

11.-¿Qué te parece el contenido de la revista? Valora las secciones de 0 al 9:

Press Start ❑
Noticias ❑
Reportajes ❑
Made In Japan ❑
Súper Nuevo (Previews) ❑
A Fondo (Reviews) ❑
A Pie de Pista ❑
Sala de Máquinas ❑
Línea Directa ❑
Internecio ❑
Trucos ❑
Última Hora ❑
Libros de Guías Especiales ❑
RPG La Nueva Generación ❑

12.- ¿Echas en falta alguna sección más, aunque no sea de videojuegos?

SÍ ❑ NO ❑

13.- En caso afirmativo, ¿de qué tema? ....

14.- ¿Potenciarías alguna sección de las ya existentes? SÍ ❑ NO ❑

15.- En caso afirmativo, ¿cuál de todas? ....

16.- ¿Eliminarías alguna sección? SÍ ❑ NO ❑ ¿Cuál? ....

17.- ¿La información de qué consola o consolas te gusta más?

PSX/PSONE ❑ PS2 ❑ DREAMCAST ❑ GAME BOY ❑ N64 ❑

18.- ¿En qué medida te interesa la información de futuras consolas?

Valora del 0 al 9 cada una:

GAME CUBE ❑

X-BOX ❑

GAME BOY ADVANCE ❑

19.- ¿Te parecen interesantes nuestros concursos?

MUCHO ❑ BASTANTE ❑ POCO ❑ NADA ❑

20.- ¿Te gustan las guías dedicadas a juegos completos?

MUCHO ❑ POCO ❑ TE DAN IGUAL ❑

21.- ¿Te merece la pena pagar un poco más por llevar una guía completa de uno o varios juegos? SI ❑ NO ❑

ATENCION:

Tacha o rellena los recuadros que procedan y recuerda que para participar en el sorteo debes contestar a todas las preguntas. Se admiten fotocopias.

SORTEO / ENCUESTA

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

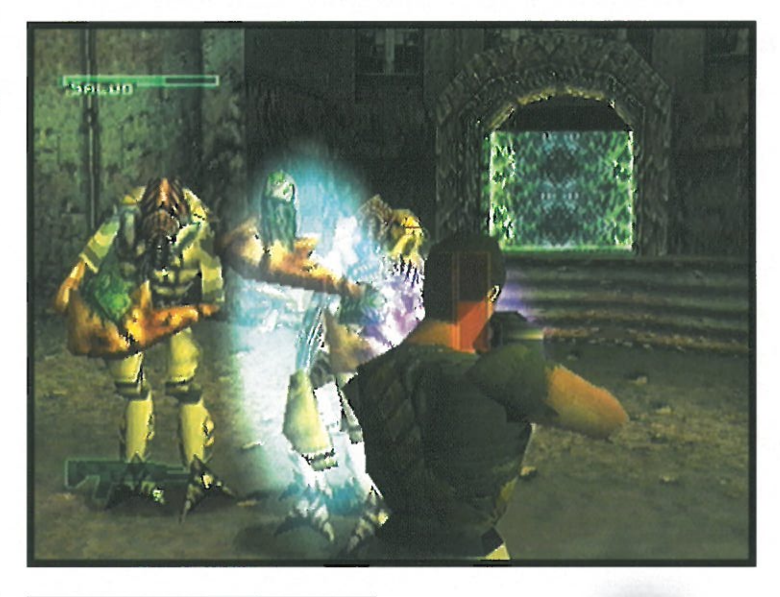
Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• Sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



C-12: RE

Lo que en un principio **parecía** ser el **sucesor** futurista de la saga Syphon Filter, ha quedado en un **simple** shoot'em-up en tercera persona con unos -muy- **ligeros** tintes **aventureros**.



Los creadores de *Medievil*, **SCE Studios Cambridge**, son los artífices de un título que en un principio parecía ser el más digno sucesor de la saga *Syphon Filter*, y que finalmente se ha convertido en un *shoot'em-up* de lo más normalito con un apartado gráfico realmente sublime. En **C-12** tomaremos el control sobre el teniente Vaughan (mitad hombre, mitad máquina), y nuestra tarea consistirá en librar al mundo de la amenaza alienígena. El planeta tierra ha sido invadido por una especie extraterrestre que ha destruido gran parte de la población mundial y ha convertido en *cyborgs* a los pocos humanos que quedaban vivos. Desde la primera aparición del título de **SCE Studios Cambridge** en el E3 '2000, los seguidores de *Syphon Filter* (entre los que me incluyo) hemos esperado la aparición de ***C-12*** como agua de mayo; pero nos hemos llevado una desilusión. ***C-12: Resistencia Final*** es un simple *shoot'em-up* con elementos del género aventurero. Los















SISTENCIA FINAL



C-12 posee uno de los motores gráficos más perfectos de **PSone.**

aficionados a la acción pura y dura están de enhorabuena, porque ***C-12*** es rápido, largo y posee un apartado gráfico sublime. Nos atreveríamos a afirmar que el título de **Studios Cambridge** posee los mejores gráficos que hemos visto en una consola como **PSone**; ***C-12*** pone en pantalla unos amplios escenarios, unos enemigos gigantescos y una gran cantidad de texturas de muy alta calidad, que junto a los diversos efectos de iluminación que el *engine* genera conforman uno de los más potentes motores gráficos jamás creado para la primera **PSX**. ***C-12*** es el juego perfecto para los amantes de la acción, pero los más aventureros echarán en falta algún que otro detalle importante. **DOC**



*Para que os hagáis una idea del detalle de todos los elementos de **C-12**, esto que véis aquí no es un final boss ni nada parecido, no es más que uno de los enemigos más normalitos del juego.*

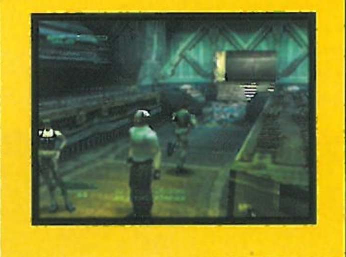


En determinados momentos del juego podremos utilizar unos cañones que se encuentran repartidos por todo el mapeado.

No sólo tiros

Aunque en **C-12** el factor predominante es la acción, en determinados momentos del juego tendremos que realizar ciertas acciones (como completar objetivos recibidos por radio) que lo acercan al género de la aventura.







GRÁFICOS 9,4

Pocos títulos aparecidos desde la creación de **PSone** puede presumir de tener un *engine* gráfico tan potente y detallado como el de **C-12: Resistencia Final**. El detalle y el colorido de las texturas es lo más llamativo.

MÚSICA/FX 8,2

Aunque la banda sonora es, más que nada, escasa, los pocos acordes y loops musicales que de vez en cuando llegan a nuestros oidos se ven adornados con un trabajado doblaje al castellano «Made in Sony»

JUGABILIDAD 7,9

Quizá las expectativas que he mantenido sobre este título desde la aparición de las primeras pantallas han reducido la nota en este apartado. Si lo que te gusta es la acción y el desenfreno, eleva mentalmente la nota.

DURACIÓN 8,9

C-12 es un título tremendamente largo, sobre todo teniendo en cuenta el género que predomina en todo momento, el shoot'em-up. Si lo tuyo no es la continua acción, acabarás aburriéndote por culpa de su gran duración.







Género > Shoot'em-up Formato > CD Rom Compañía > Sony C.E. Programador > SCE Studios Cambridge Jugadores > 1
Niveles > 6 escenarios Vidas > Energía Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (1 bloque)

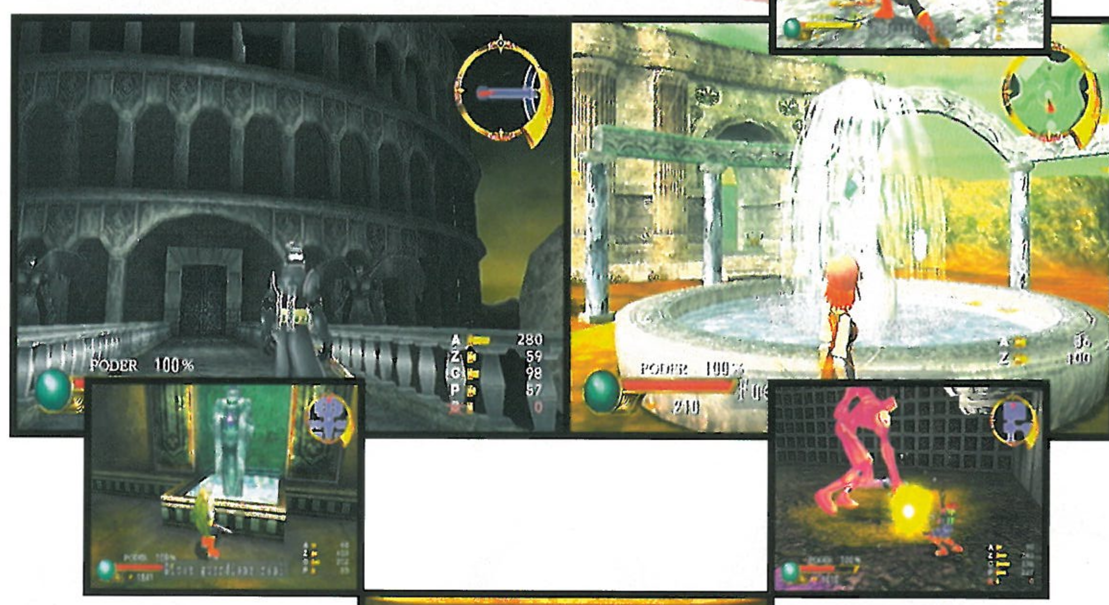
a fondo PLAYSTATION 2

EVERGRACE

Fue el **primer RPG** que apareció para PlayStation 2 y como precursor de un difícil género bautismal pecaba de una excesiva sobriedad y pulcritud. La versión Pal está traducida y doblada al **castellano**.

El primer contacto con **Evergrace** nos trasladará a un bucólico y surrealista escenario en el que sentiremos como la tibia luz del sol y la anaranjada tonalidad de los árboles bañan un Action RPG, que comienza de forma prometedora pero que pronto se torna tan desolador como su patética banda sonora. **From Software** cometió la osadía de inaugurar un género maldito en los primeros meses del lanzamiento de una consola. **Evergrace** es el clásico ejemplo de Action-RPG básico, fácil y corto en el que conviven todo tipo de contrastes, escenarios exteriores de gran calidad y pasajes interiores que rozan el ridículo; animaciones suaves y realistas para protagonistas y enemigos y *final bosses* de dudosa entidad ofensiva; un sistema de armamento y equipaciones realmente curioso e inovador y una colección de *puzzles* que casi siempre rayan lo absurdo. Un auténtico duelo entre virtudes y defectos en el que la excesiva simplicidad y linealidad del conjunto terminan por

Si presionamos R1 y movemos el stick analógico izquierdo podremos recrearnos con exteriores de bella factura como el Coliseo y el primer escenario.



Evergrace presenta una cruda descompensación entre la altísima calidad de sus magníficos escenarios abiertos y la pobre y simple representación de interiores.



*Uno de los detalles distintivos de **Evergrace** es el variopinto y pintoresco vestuario y armamento con el que podremos equipar a Dario y a Sharline. Será fielmente reflejado en los diálogos, secuencias y durante el desarrollo del juego.*











Si compras las fichas de criatura en las tiendas podrás acceder a un completo catálogo con valiosa información sobre estos seres en la opción monstruos.



Evergrace es excesivamente simple y corto, como cualquier RPG de nueva generación.









Los final bosses no supondrán ningún problema serio hasta el penúltimo combate que nos enfrentará a Morfeo. La mejor forma, y la más rápida, de derrotarles es utilizando la acción Palmira. La otra es armarse de paciencia y golpearles con las armas.

definir las cuestionables aptitudes de un Action RPG que hace un año tenían algún sentido, pero que ahora, aunque cuenta con textos en castellano y un excelente doblaje, trae a nuestra memoria los no siempre afortunados primeros pasos de las máquinas de nueva generación. La historia de **Evergrace** es como un sueño que comienza de forma esplendorosa pero pronto se convierte en una pesadilla de la que apenas recordaremos al despertar algunos escenarios de gran plasticidad, un par de *final bosses* inspirados y dos protagonistas que vivieron una triste epopeya que nadie recordará jamás. **ANNA & THE ELF**

El Pilar de Cristal



Es sin duda el elemento más importante del juego ya que nos permitirá salvar partida, acceder a la tienda, elegir entre los dos personajes y si hemos conseguido el ítem Poste de Guardia, introducirnos en la laberíntica mazmorra secreta de **Evergrace**.





GRÁFICOS 7,8
La espléndida recreación de los escenarios externos contrasta con la pobreza de los emplazamientos interiores. La animación de los personajes y enemigos está muy cuidada. La variedad visual de armamento y vestimentas.

MÚSICA/FX 7,5
Escuchar la banda sonora de **Evergrace** te puede sumir en un estado de depresión absoluto. Una poco recomendable colección de melodías desgarradoras y letanías melancólicas. Los FX son de gran calidad y en castellano.

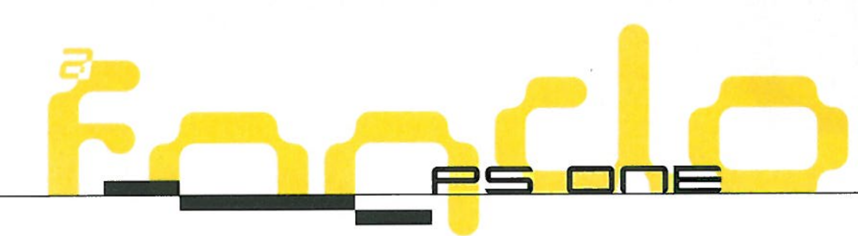
JUGABILIDAD 7,8
El control de los personajes es magistral pero la ilógica de algunos puzzles, su excesiva falta de dificultad y el descompensado, en dificultad, catálogo de final bosses arruinan ligeramente el conjunto.

DURACIÓN 7,2
Aunque contemos con dos personajes diferentes con los que completar la historia, en menos de diez o doce llegaremos al final de **Evergrace**. El único extra reseñable del juego es una mazmorra secreta.

GLOBAL 7'8



Género > Action RPG Formato > DVD Rom Compañía > Ubi Soft Programador > From Software Jugadores > 1
Personajes> 2 Escenarios > 14+11 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card [99 Kb]



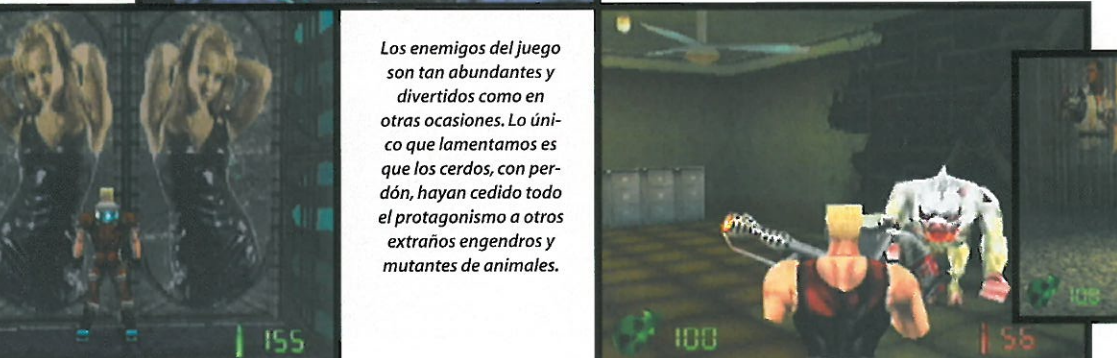
DUKE NUKEM LAND OF BABES

Establecido ya en el formato con que vimos a este **juego** en las últimas versiones para PSX y Nintendo 64, Duke Nukem Land of Babes vuelva a **ofrecernos** acción y aventura al estilo Tomb Raider... pero con su peculiar visión del **mundo.**

De todos los elementos que consagraron a ***Duke Nukem*** desde su nacimiento en compatibles PC, sólo le queda su espíritu nada «políticamente correcto» y sus notas de humor en la línea de Torrente. ***Duke Nukem Land of Babes*** está muy bien, seguramente es de lo mejor de la saga, pero echamos de menos aquel estilo de juego salvaje y de acción casi constante en la que sólo teníamos que preocuparnos de disparar. Ahora se ha impuesto eso de subir por aquí, saltar por allá, nadar un rato y todas esas acciones, y en ese cambio no encontramos que gane en interés. Ha perdido algo de gracia y más con el nuevo sistema para apuntar automáticamente, que sólo debería aparecer cuando hay más de tres enemigos en pantalla (algo inusual) y no a nuestro gusto. De los 14 niveles resultan pesados, para los amantes de los *shoot´em-ups*, los que tienen el agua como protagonista por ser más lentos y con un control más complejo. Aquí es donde se nota que esta versión trabaja con el mismo motor gráfico del anterior *Duke*, el fallo más grave que le vemos. Resumiendo, nos parece un buen juego pero sigue sin convencernos esta orientación hacia *Tomb Raider*. A mitad de camino entre dos estilos, no es destacable ni extraordinario en ninguno de ellos. **DE LUCAR**



*Abajo podéis ver uno de los motivos más recurrentes de la iconografía **Duke Nukem** (y de los sueños más inconfesables de **Dani3PO**): las mujeres rollizas, «pendoncejas», con dos buenos campanones y que vengan de dos en dos.*



Los enemigos del juego son tan abundantes y divertidos como en otras ocasiones. Lo único que lamentamos es que los cerdos, con perdón, hayan cedido todo el protagonismo a otros extraños engendros y mutantes de animales.



GRÁFICOS 8,8

Aunque los personajes y los escenarios están bastante logrados y cuentan con buena animación y mucho detalle, se nota que funciona con el anterior motor gráfico. Eso le resta algo de gracia y mucha suavidad.



MÚSICA/FX 8,0

La banda sonora no es de las mejores que recordamos a este clásico y los efectos sonoros, pese a su calidad, nos parecen los de la anterior entrega con algunos cambios en las típicas frasecillas de Duke.



JUGABILIDAD 8,3

El planteamiento del juego a mitad de camino entre el shoot´em-up, la aventura y las plataformas no cautivará a los amantes de cualquiera de estos géneros. Es entretenido pero en ocasiones se echa de menos algo de acción.



DURACIÓN 8,8

Las catorce fases, la dificultad de algunos tramos y el enorme tamaño de la gran mayoría de los niveles suponen muchas horas de juego. El modo para Dos jugadores no es de lo mejor que hemos probado pero tiene un pase.





GLOBAL 8'4

Género > Aventura/Acción Formato > CD Rom Compañía > Infogrames Programador > 3D Realms Jugadores > 1-2 Modos > 2 Escenarios > 14 Texto/Doblaje > Español/Inglés Grabar partida > Memory card

CONCURSO RECORD OF LODOSS WAR

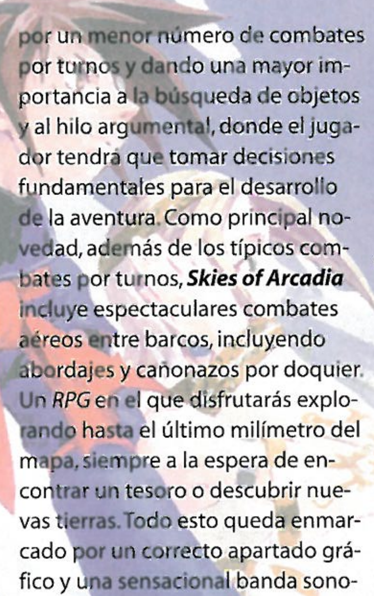
SORTEAMOS 10 LOTES DE 1 JUEGO + 1 COLECCION DE 9 COMICS Y 5 LOTES DE UN JUEGO



a fondo DREAMCAST

SKIES OF ARCA

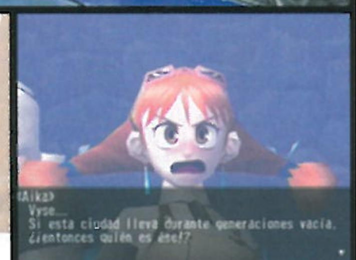
Si desde pequeño ya soñabas con ser pirata, buscar tesoros, abordar barcos y viajar por todo el mundo en busca de aventuras, Skies of Arcadia es tu juego. El último RPG para Dreamcast que viene dispuesto a colocarse como número uno de su género.



Después tres títulos de dudosa calidad como *Time Stalkers* y las dos entregas de *Evolution*, por fin podremos disfrutar de un *RPG* en condiciones para **Dreamcast**. Se trata de ***Skies of Arcadia***, un juego de rol de corte clásico que apuesta por un desarrollo nada lineal y que nos traerá a la mente antiguos éxitos del género. Los numerosos puzzles, laberintos y enigmas del nuevo *RPG* de **Sega** harán que os quedéis completamente enganchados al juego desde el primer momento, alcanzando unas cotas de jugabilidad que recuerdan a títulos como *Zelda* o *Ilusión of Time*. Y es que en esta ocasión la gente de **Sega** ha dado en el clavo, apostando por un menor número de combates por turnos y dando una mayor importancia a la búsqueda de objetos y al hilo argumental, donde el jugador tendrá que tomar decisiones fundamentales para el desarrollo de la aventura. Como principal novedad, además de los típicos combates por turnos, ***Skies of Arcadia*** incluye espectaculares combates aéreos entre barcos, incluyendo abordajes y cañonazos por doquier. Un *RPG* en el que disfrutarás explorando hasta el último milímetro del mapa, siempre a la espera de encontrar un tesoro o descubrir nuevas tierras. Todo esto queda enmarcado por un correcto apartado gráfico y una sensacional banda sono-

*En **SOA** tendremos que buscar los cristales que controlan los cuatro Gigas. La batalla contra Bluheim, el Gigas azul, es uno de los momentos más espectaculares del juego.*





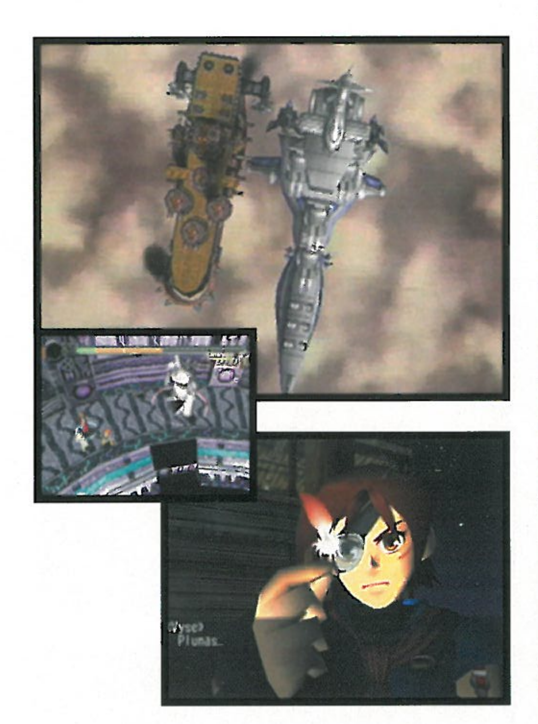
*El diseño manga de los personajes y algunas expresiones tontas por parte de éstos hacen que **Skies of Arcadia** rompa con la seriedad habitual y constante de este tipo de juegos.*



*Aquí tenéis el extenso mundo de **Skies of Arcadia**. Para movernos a través de él usaremos nuestro navío. En nuestro camino nos toparemos con mercaderes, buscadores de tesoros y, por supuesto, piratas.*



DIA



Magias especiales

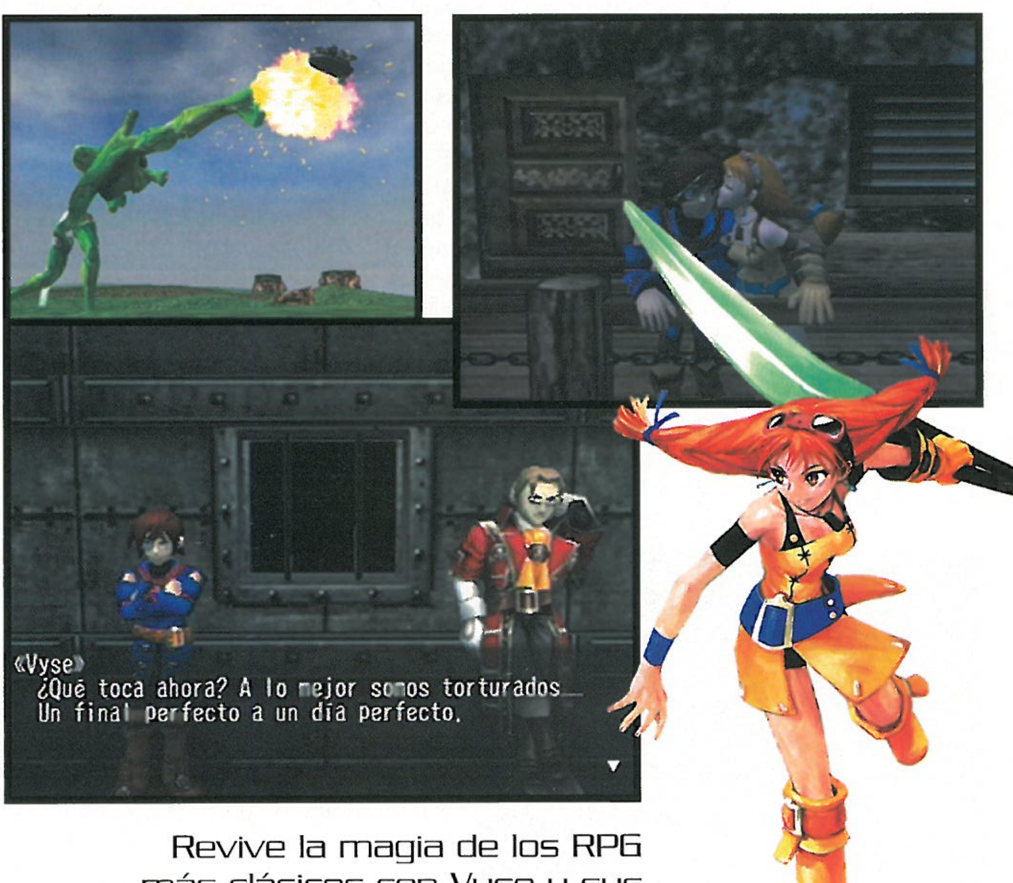
Aunque las magias en **Skies of Arcadia** son bastantes mediocres, algunos especiales de los protagonistas principales son una auténtico espectáculo para los sentidos.





ra que proporcionarán un mayor ambiente de aventura al juego. Además ***Skies of Arcadia*** incluye la posibilidad de descargar de **Internet** armas, escenarios, *Final Bosses* e incluso un simpático juego para la *Visual Memory*.

En definitiva, el mejor *RPG* hasta la fecha para **Dreamcast**, que además llegará a **España** completamente traducido al castellano. Muy recomendable para todo el mundo pero imprescindible para aquellos que se precien de ser amantes del buen rol y todavía no hayan encontrado lo que buscan. **VAT 69**



Revive la magia de los RPG más clásicos con Vyse y sus amigos los piratas azules



GRAFICOS 9,0

Aunque no son de los mejores que se puedan ver en **Dreamcast**, unos escenarios coloristas y unos personajes bien animados conforman un apartado gráfico más que notable. Las magias, en cambio, dejan mucho que desear.

MUSICA/FX 9,0

La música cumple a la perfección con su papel de acompañamiento, adaptándose en todo momento a lo que transcurre en pantalla.
Los efectos de sonido, aunque son poco variados, están bien conseguidos.

JUGABILIDAD 9,5

El punto fuerte del juego sin duda alguna. Y es que, aunque los combates por turnos no aporten nada nuevo al género, todos los laberintos, puzzles y secretos que esconde **Skies of Arcadia** os atraparán por completo.

DURACION 9,5

Exprimir **Skies of Arcadia** hasta el límite puede llevar más de cincuenta horas. La posibilidad de descargar personajes, escenarios y minijuegos de **Internet** contribuye a alargar la vida de este ya de por si extenso título.

GLOBAL



9'4

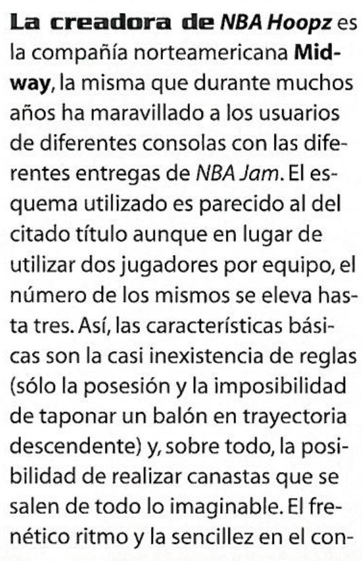


Género > RPG Formato > GD Rom Compañía >Sega Programador > Sega Jugadores > 1
Capítulos > 6 Personajes controlables > 7 Texto > Castellano/- Grabar partida > Visual Memory

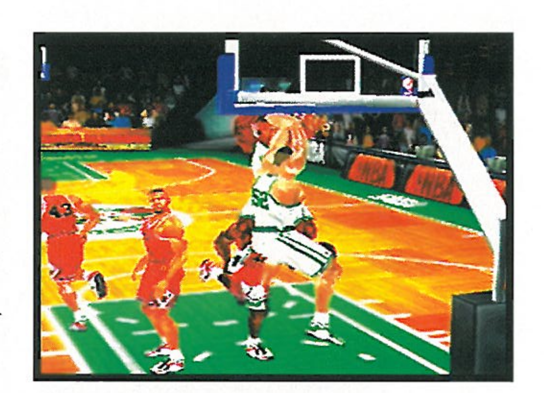


NBA HOOPZ

La **nueva** consola de Sony recibe con los **brazos** abiertos a un programa de **baloncesto** totalmente arcade. En el mismo, se dejan a un lado las reglas para mostrar la cara más espectacular de la NBA a un ritmo frenético y con **canastas** imposibles



La creadora de *NBA Hoopz* es la compañía norteamericana **Midway**, la misma que durante muchos años ha maravillado a los usuarios de diferentes consolas con las diferentes entregas de *NBA Jam*. El esquema utilizado es parecido al del citado título aunque en lugar de utilizar dos jugadores por equipo, el número de los mismos se eleva hasta tres. Así, las características básicas son la casi inexistencia de reglas (sólo la posesión y la imposibilidad de taponar un balón en trayectoria descendente) y, sobre todo, la posibilidad de realizar canastas que se salen de todo lo imaginable. El frenético ritmo y la sencillez en el control lo sitúan en la línea de los programas de recreativa centrados en el mundo del baloncesto. Sin embargo, también se ofrece una amplia variedad de opciones entre las que se incluyen diversos minijuegos, así como un editor de jugadores. A la presencia de **Shaquille O'Neal** (también presente en la campaña publicitaria) se unen las estrellas de la **NBA** y de otros extraños seres entre los que se encuentran desde *zombies* a caballos. Aunque gráficamente no llegue a la altura de otros programas aparecidos para **PlayStation2**, la jugabilidad no nos permite un sólo segundo para el descanso. **CHIP & CE**

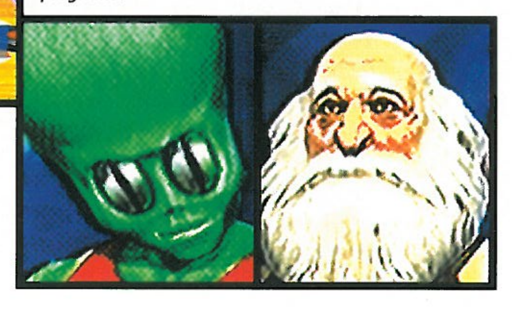




*El nuevo título de **Midway** cuenta con la presencia de los jugadores de la **NBA** y de extraños personajes. Además, el polifacético **Shaquille O'Neal** da la imagen publicitaria al programa.*



Gráficamente el juego es bastante inferior a los simuladores deportivos aparecidos para **PS2**.





GRÁFICOS 8,4

Gráficamente el programa es más sencillo que los simuladores que han aparecido para **PlayStation 2**. Las repeticiones automáticas determinan los momentos más espectaculares ya que las manuales son muy simples.

MÚSICA/FX 8,8

Los comentaristas tienen un activo papel durante el juego. También hay que tener en cuenta los gritos de los jugadores, los sonidos al realizar grandes saltos y la música que acompaña durante los partidos.

JUGABILIDAD 9,4

El programa deja claro su concepción arcade con un sencillo sistema de control. Mediante cuatro botones es posible realizar todas las acciones. Destacan los movimientos logrados mediante el botón de acciones especiales.

DURACIÓN 8,5

El programa incluye diferentes competiciones entre las que se encuentra una larga temporada regular. Además tiene el aliciente de poder obtener poderes y características adicionales a medida que se progresa en el juego.

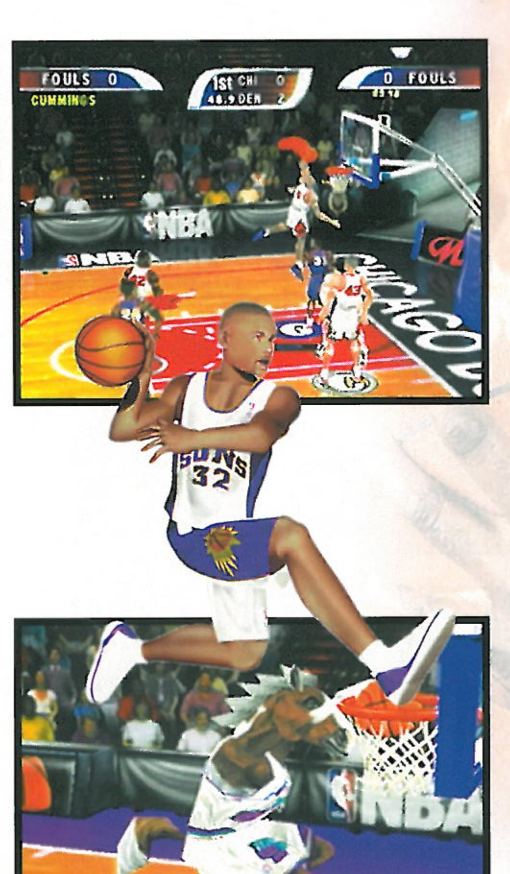


GLOBAL 8'8



Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Midway Programador > Eurocom Jugadores > 1-6 Equipos > NBA Competiciones > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > 144 kb

NBA HOOPZ

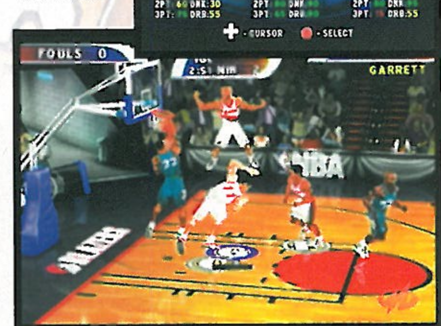


El nuevo programa de Midway constitye la segunda aparición de los simuladores al estilo de NBA Jam en la consola de Sega. La incorporación de tres jugadores por equipo es su principal novedad.

En el género del baloncesto **Dreamcast** no anda demasiado sobrada. Sin embargo, aunque sólo cuenta con dos títulos dispone de un impresionante simulador clásico *NBA 2K* y de un divertido programa arcade *NBA Showtime*. Realmente ***NBA Hoopz*** puede considerarse una continuación del último programa citado, ya que tanto la compañía responsable, **Midway**, como el estilo de juego son similares. Las principales novedades son la incorporación de un jugador más por equipo y de una serie de minijuegos. Mencionar dos diferencias con respecto a la versión de **PlayStation2**; la reducción de seis a cuatro en el número de jugadores simultáneos y la utilización de unos colores más suaves. Si te apasiona el baloncesto sin complicaciones, no dudes, este es tu programa.. **CHIP & CE**

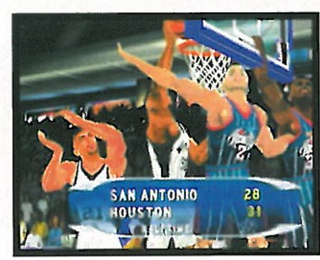


*El tercer simulador de baloncesto para **Dreamcast** puede considerarse la continuación de **NBA Showtime**.*













Como es usual en este género de programas, los gráficos no presentan demasiados detalles. Sin embargo su animación es impresionante. Los colores son más suaves que los de la versión del mismo título para **PS2**.

MUSICA/FX

8,8

La música se incluye tanto durante los menús como en el transcurso de los partidos. Dentro de los sonidos el tipo de juego permite extraños ruidos que acompañan a los jugadores en sus prodigiosos y descomunales saltos.

JUGABILIDAD

9,4

El sencillo control sigue siendo una de las constantes en este tipo de programas. La incusión de un jugador adicional por equipo permite ampliar el número de acciones, solucionando uno de los problemas de estos juegos.

DURACION

8,5

Las diferentes opciones hacen que el horizonte temporal de este juego sea un poco más elevada de la de los programas eminentemente arcades. Como principal novedad con respecto a NBA Showtime hay que citar los minijuegos.

GLOBAL





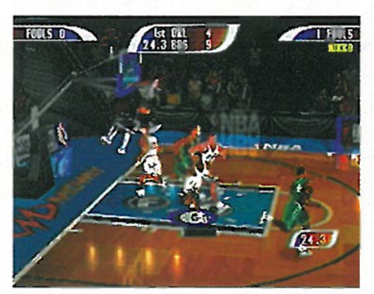
Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Midway Programador > Eurocom Jugadores > 1-4 Competiciones > 4
Equipos > NBA Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Visual Memory > Si

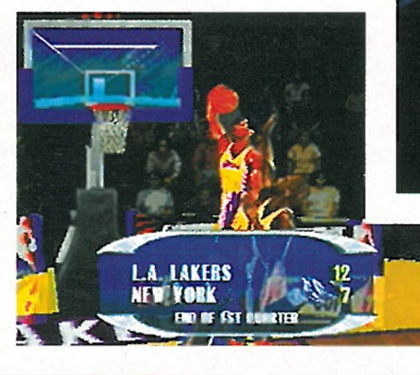


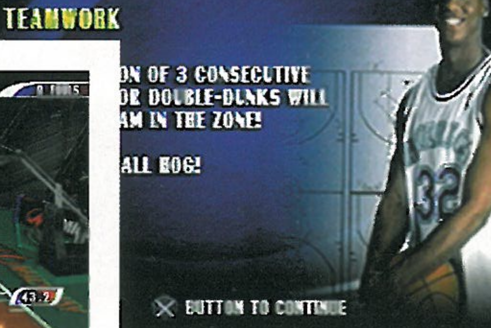
NBA HOOPZ

La conversión de **NBA Hoopz** para **PSone** logra recoger todo el espíritu del programa en un título que añade **máyor variedad** a las pautas tradicionales de la saga **NBA Jam**

La veteranía de **PSone**, ha permitido a los usuarios de esta consola contar con tres programas en este género (dos versiones de *NBA Jam* y del más reciente *NBA showtime*). Ante esta amplia oferta de títulos, ***NBA Hoopz*** es una opción más en la misma línea. Al igual que en las versiones para **PS2** y **DC**, la ampliación de posibilidades, gracias al jugador adicional, es lo más destacado. También hay que mencionar el magnífico trabajo realizado en una conversión que consigue recoger todo el espíritu del juego. Tan sólo se prescinde de las repeticiones, lo que resta algo de espectacularidad, y de los anecdóticos minijuegos. Sin embargo, la rapidez, el ritmo y los impresionantes mates hacen que el programa sea un digno representante de un género que cuenta con muchos aficionados. **CHIP & CE**

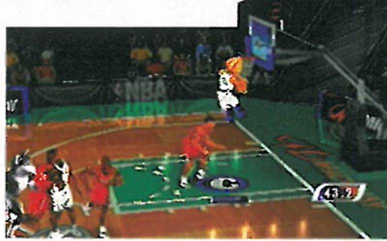






*La conversión de **NBA Hoopz** para **PSX/PSone** sólo prescinde de las repeticiones y de los minijuegos.*







GRAFICOS 8,6
Los gráficos siguen la línea colorista de la versión de **PlayStation 2**. La eliminación de las repeticiones, tanto manuales como automáticas, hacen que se pierda gran parte de la espectacularidad del programa.

MUSICA/FX 8,6
Los comentarios buscan reproducir las clásicas retransmisiones televisivas de los partidos de la **NBA**. La música tiene muchos minutos durante el juego, sin embargo no destaca demasiado, aunque tampoco cansa.



JUGABILIDAD 9,4
La jugabilidad es sin duda el aspecto más destacado del programa. El jugador adicional multiplica las opciones de pase, haciendo que sea posible el juego de equipo y abriendo una alternativa a las acciones individuales.

DURACION 8,6
A diferencia de las primeras entregas de NBA Jam, el programa cuenta con varias competiciones. Este aspecto incluye un aliciente al que se une la consecución de personajes y poderes especiales. No cuenta con los minijuegos.

GLOBAL 8'8





Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Midway Programador > Eurocom Jugadores > 1-6 Equipos > NBA Competiciones > 4 Texto > Inglés/inglés Grabar partida > Memory Card

CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR

ADAPTADOR SYSTEM SELECTOR DE REGALO

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SUPER JUEGOS y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 12 números y el multiadaptador por sólo ¡7.200 ptas.!

SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS



Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.
- ❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
- ❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Super Juegos.
- ❑ Tarjeta de Crédito Nº _______ / _______ / _______ / _______

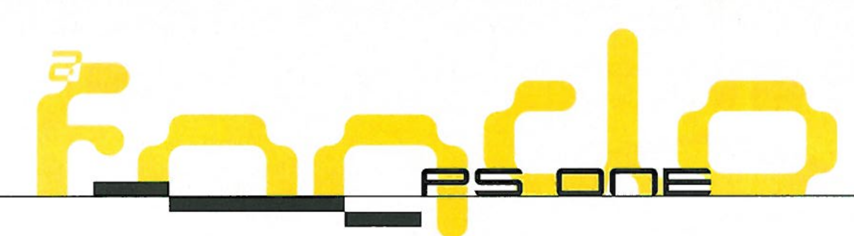
Titular: ____________________ Fecha caducidad _____ / _____ Firma titular (imprescindible)



ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER



ARMY MEN LOCK'N LOAD

Está claro, o al menos así los hechos lo demuestran. Si nadie los detiene, los hombrecillos verdes de **plástico** parecen dispuestos a invadir el catálogo de lanzamientos de todas las consolas.

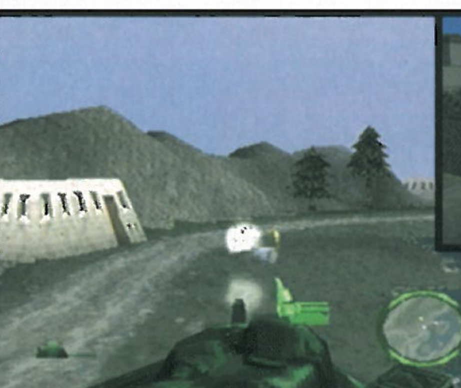
Cuando uno observa la cantidad y lo que es peor, la calidad de los lanzamientos de **3DO**, se pregunta que es lo que hay en el interior de la mente de los directivos de esta compañía. Si dedicaran sus esfuerzos a crear un juego cada seis meses, en lugar de seis al mes, tal vez nos encontráramos algo con lo que entretenernos, en lugar de los mediocres títulos que insisten en colarnos. ***Army Men Lock´n Load*** es el tercero de la serie inspirada en la Segunda Guerra Mundial, tras el *Operation Meltdown* y el *Land, Sea Air*. Esta saga se había caracterizado, además de por un *engine* gráfico muy pobre, por mantener una jugabilidad cuando menos digna, pero con esta entrega se han equiparado al resto de los *Army Men*. Misiones muy parecidas entre sí, salvo por el hecho de manejar diferentes vehículos, un control que te deja vendido en muchas ocasiones y una dificultad exagerada en ocasiones, completan un apartado jugable de lo más triste, que queda a la altura del técnico. Se han incluido gran cantidad de modos para dos jugadores, incluso un editor, pero no logran compensar las carencias que presenta. Esperemos que los de **3DO** recapaciten ➜ **DANI 3PO**

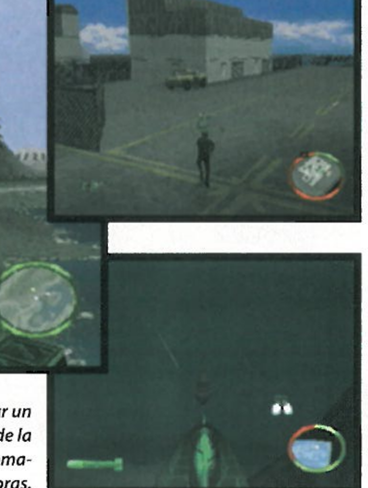


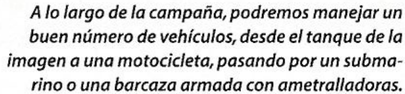
Un nuevo Army Men que, a pesar de introducir un buen número de novedades, no consigue salir de la mediocridad.











A lo largo de la campaña, podremos manejar un buen número de vehículos, desde el tanque de la imagen a una motocicleta, pasando por un submarino o una barcaza armada con ametralladoras.

GRÁFICOS 7,0

Cuando un Army Men tenga buenos gráficos, será señal de que algo ha cambiado en 3DO. De momento tendremos que conformarnos con unos escenarios sosos, unos personajes con tres polígonos y una animación ridícula.

MÚSICA/FX 7,2

La música sólo aparece durante las secuencias de vídeo, y tampoco destaca sobre la mediocridad general. Los efectos de sonido son pocos y son meras digitalizaciones sin mucha calidad. Explosiones, tiros y poco más.

JUGABILIDAD 7,3

A un control poco efectivo, se le añade una dificultad desequilibrada, que hará que te desesperes demasiado pronto. El modo de dos jugadores tampoco está muy conseguido, dando como resultado un auténtico «ladrillo».

DURACIÓN 7,2

¿Qué importa que tenga 15 fases en el modo individual y 16 en el de dos jugadores si el desarrollo es tan repetitivo como aburrido? Lograr acabarlo te llevaría tiempo, pero dudo de que alguien tenga la paciencia suficiente.

GLOBAL 7'1

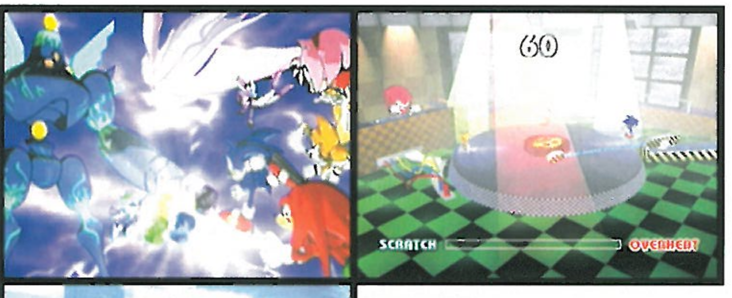




Género > Shoot'em-up Formato > CD Rom Compañía > Virgin Programador > 3DO Jugadores > 1-2 Vidas > 1 Fases > 15 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar partida > Memory Card

SONIC SHUFFLE

Sonic se apunta a la fiebre de los **«party games»** y nos presenta un título que pretende hacer sombra a los grandes de este género (léase **Mario**) ¿Habrá conseguido el **erizo** vencer al fontanero?.



Cuando un juego se inspira tan claramente en otro, es de esperar que al menos lleve parte de su jugabilidad. En este caso no es así, y quien espere encontrar en este ***Sonic Shuffle*** la diversión de un *Mario Party* quedará muy decepcionado. El sistema de juego es parecido: cuatro jugadores en un tablero, multitud de casillas con efectos varios y muchos minijuegos. El dado ha sido sustituido por cartas (de ahí lo de shuffle) y las monedas por anillos. El problema surge cuando nos damos cuenta de que los minijuegos, además de no muy divertidos, son bastante complicados, alejándose del concepto de diversión inmediata. El sistema de cartas tampoco favorece la diversión, y las batallas que se han incorporado son tan previsibles como aburridas. Pero sin duda el mayor lastre del juego son las continuas cargas desde el GD, que rompen totalmente el ritmo del juego. Carga al entrar en el tablero, antes y después de cada minijuego, evento, batalla, etc. Se llegan a hacer insoportables. En el lado positivo tenemos un apartado gráfico muy cuidado, que refleja fielmente el universo de Sonic, aunque no es suficiente para salvar un juego tan soporífero. ➾ **DANI 3PO**



Como podréis observar por las pantallas, el apartado gráfico brilla con luz propia, gracias al acertado estilo «cartoon» que preside el engine de todo el juego.

El título se desarrolla a través de cinco tableros diferentes, plagados de casilla que aumentan o reducen el número de anillos, además de las que llevan a los minijuegos.









Si cuentas con cuatro mandos y amigos dispuestos a compartir una tarde frenta a **Dreamcast**, hay opciones mucho mejores que este juego.

GRÁFICOS



9,0

Sin duda el único apartado del juego que está a la altura de lo que un personaje como **Sonic** se merece. Gran colorido, un diseño muy adecuado para la temática del juego y unos personajes muy bien modelados, de lo más «mono».

MÚSICA/FX

8,2

La música se adapta a cada uno de los cinco tableros, y está fuertemente inspirada en la saga a la que pertenece. Los efectos de sonido están bien recreados y se escuchan nitidamente, aunque a la larga se hacen repetitivos.

JUGABILIDAD



7,1

La idea de introducir a Sonic en un juego de mesa es buena, pero el desarrollo es tan lento y aburrido, en parte por culpa de las continuas cargas, que arruina toda la capacidad de diversión que pudiera proporcionar.

DURACIÓN



7,2

Teóricamente un juego de este tipo puede ofrece entretenimiento a largo plazo, sobre todo para cuatro jugadores, pero la verdad es que se me antoja más divertida una partida de parchis. Realmente irá directo al fondo de tu cajón.



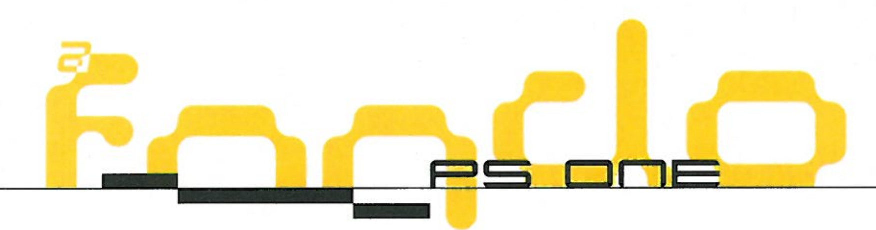
GLOBAL





7'4

Género > Juego de Mesa   Formato > GD Rom   Compañía > SEGA   Programador > SEGA   Jugadores > 1-4   Tableros> 5
Personajes> 8   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Visual Memory > Si



REEL FISHING 2

Confiando en que ya debe haber en nuestro país una pequeña colonia de pescadores de consola, Ubi Soft nos trae Reel Fishing 2, la continuación de uno de los juegos más originales y realistas del género de PSX.



Aunque no las teníamos todas con nosotros sobre la acogida del público español a este curioso género de la pesca, muy mal no deben haberle ido las cosas cuando ahora llega la segunda entrega de uno de los títulos emblemáticos. ***Reel Fishing 2*** para **PSX/PSone** sigue más o menos las mismas pautas y trazas de su antecesor incidiendo, sobre todo, en una cuidadísima puesta en escena y un tremendo realismo en la recreación del paisaje. Frente a los clásicos escenarios estáticos o dibujados de otros títulos, esta segunda entrega nos vuelve a regalar una animada y preciosista visión del entorno añadiendo a una imagen real un ingenioso movimiento en el agua. El resultado es excelente aunque tenemos que lamentar que las nuevas secuencias de las capturas de los peces en 3D nos parecen, pese a su calidad, bastante menos espectaculares que en la anterior edición. Si a esto le añadimos que es uno de los simuladores más sobrios y que la mecánica no ha cambiado demasiado, creemos que era el momento ideal para fijarse en la competencia y su forma de añadir más acción. **DE LUCAR**

La ausencia de sistemas indicadores de distancia o la tensión del sedal le resta algo de emoción a las capturas, pero las animaciones son realmente buenas.



A veces no hay muchas opciones entre las que elegir (por las condiciones del emplazamiento, por ejemplo) pero os recomendamos no retocar demasiado los útiles de pesca que nos da la máquina.





Cuando veamos esta imagen es que nuestra pieza ya está casi en el bote, pero no os fiéis. En ocasiones hay especies que aprovechan este instante para saltar y escapar.



GRÁFICOS 9,3

Vuelven a darnos un todo ejemplo de cómo se puede recrear la realidad a base de ingenio y habilidad. Los escenarios parecen de verdad y son realmente bonitos, pero se ha perdido gran parte de la espectacularidad en las capturas.



MÚSICA/FX 9,0

Muy trabajados. Si estar en la naruraleza puede relajarnos, también lo hará esta lograda selección de los efectos especiales. La banda sonora también merece un sobresaliente. Es tan buena que serviría para ambientar un RPG.

JUGABILIDAD 7,8

Hay que agradecerle sus esfuerzos por ofrecernos cada vez más realismo, pero deberían echar un vistazo a la competencia. Su oferta es correcta y tiene elementos propios, como los acuarios, pero le falta algo de intensidad.



DURACIÓN 8,5

Si su antecesor era un buen ejemplo de lo que debe durar un buen juego de pesca, en **Reel Fishing 2** las posibilidades se multiplican al contar con 17 escenarios y al ser mayores las exigencias para poder pasar de uno a otro.

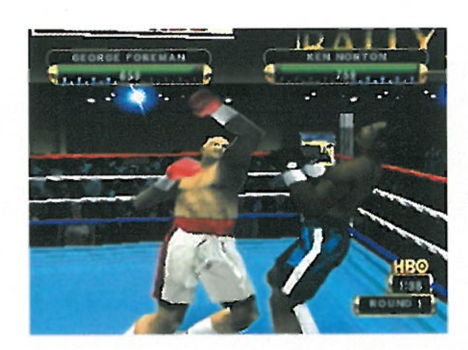
GLOBAL 8'5



Género > Simulador de pesca Formato > CD Rom Compañía > Ubi Soft Programador > Natsume Jugadores > 1 Modos > 2 Escenarios > 17 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar partida > Memory card



HBO BOXING



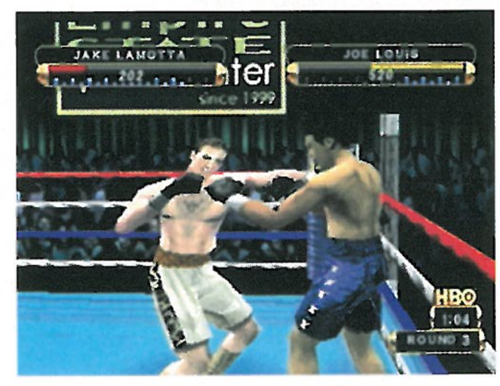
El primer título de boxeo con licencia de HBO Sports tiene a gala ser el único que cuenta en su plantel con el mítico George Foreman, sin dejar pasar la oportunidad de incluir algunas belicosas boxeadoras.



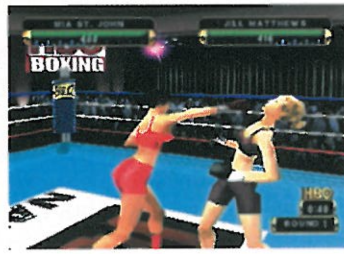


Los requisitos básicos exigibles a todo simulador de boxeo son principalmente variedad de golpes y velocidad en la ejecución de los movimientos. En cuanto a lo primero no hay problema pero ***HBO Boxing*** adolece de la rapidez necesaria, especialmente en lo referente al juego de pies de los púgiles. La característica más reseñable radica en la mecánica de golpeo. Es posible activar, pulsando L1, uno u otro brazo para sacudir alternativamente con cada guante. Este sistema nos aproxima bastante a la realidad de un verdadero combate aunque, imbuidos de lleno en la pelea, ponerse a pensar cual es el puño más conveniente pueda causar más de un disgusto al castigado cuerpo de nuestro maltrecho boxeador. En el modo Carrera es donde podremos realmente demostrar los progresos conseguidos; tras crear minuciosamente un boxeador con los atributos que escojamos deberemos seleccionar equipo de *managers* y acceder a un campo de entrenamiento. La habilidad peleando nos proporcionará puntos de promoción que se utilizarán posteriormente para mejorar dicho entrenamiento. Concertando combates adecuadamente pasaremos de combatir en frios gimnasios a disputar veladas en las auténticas catedrales del mundo del boxeo. **George Foreman** y **Roy Jones Jr**. encabezan la larga lista de púgiles disponibles que, siguiendo la línea actual, también incluye personajes femeninos. **MOLOKAI**

*Es posible rememorar históricos enfrentamientos y disfrutar de boxeadores legendarios- como **Joe Louis** o **Jake LaMotta**.*









GRÁFICOS 8,3
El apartado gráfico no resiste la comparación con Knockout Kings. La reproducción de los boxeadores no es mala, pero se deberían haber cuidado detalles como el público asistente. Tiene cuatro cámaras y no hay repeticiones.

MÚSICA/FX 7,8
La intro presenta una melodía bastante convencional, tipo fanfarria. El propio **Roy Jones Jr.** se encarga de parte de la música. Las presentaciones de los anunciadores y los comentarios de la pelea son, lamentablemente, en inglés.

JUGABILIDAD 8,4
Para usar alternativamente los dos puños deberemos presionar el botón L1 (el guante que está activado adquiere un color más vivo). El repertorio de golpes es extenso pero el lento movimiento de pies, repercute en la jugabilidad.

DURACIÓN 8,0
Adentrarse en el modo Nueva carrera supondrá enfrentarse a rivales cada vez más complicados. El tiempo que tardemos en aspirar al título dependerá también de la habilidad en escoger managers y realizar un buen training.





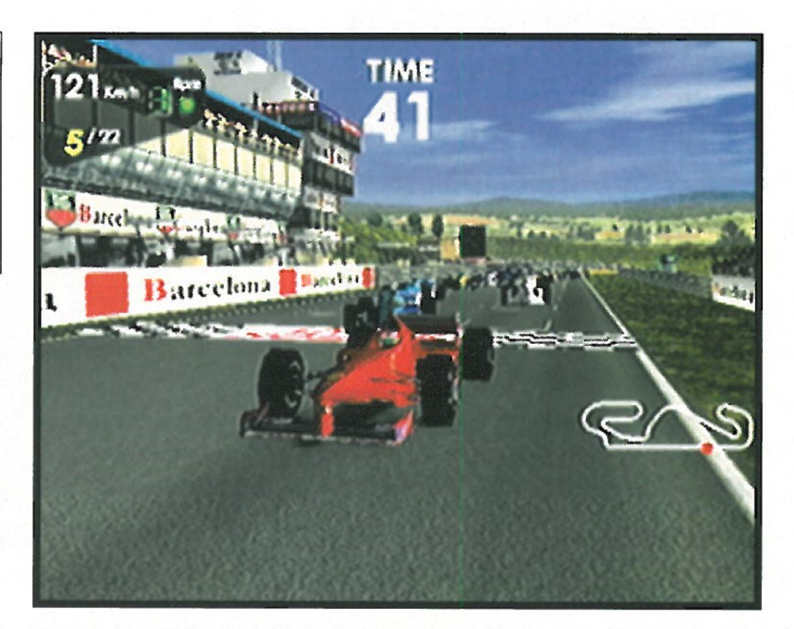


Género > Deportivo Formato > CD Rom Compañía > Acclaim Programador > Osiris Studios Jugadores > 1-2
Boxeadores > 39 Modos de juego > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > Memory card



F1 RACING CHAM

Con esta **versión** para Dreamcast y la **inminente** para PS2 Ubi Soft y Video System completan el largo **recorrido** de F1 Racing Championship por todas las consolas del **mercado.**





El modo Arcade se desarrolla mediante un sistema de check points. Aunque aquí la conducción es más sencilla, lucharemos a la vez contra los rivales y contra el tiempo.

La unión de **Ubi Soft** y **Video System** ya quedó reflejada hace algún tiempo en **PlayStation**, **N64** y **GBC** y ahora le toca el turno a **Dreamcast**. Un juego como ***F1 Racing Championship*** reuniría todas las características deseables en un simulador de Fórmula Uno si no fuera porque todos sus componentes pertenecen a la ya lejana temporada 1999. Esto supone la decepción de no contar con las últimas incorporaciones al campeonato; el circuito de **Indianápolis** o la escudería británica **Jaguar** no están disponibles. Los modos Arcade y Simulación se complementan a la perfección. En el primero los monoplazas se manejan más fácilmente, pero no hay que descuidarse porque a lo largo de cada circuito hay varios puntos de control que debemos alcanzar a tiempo si deseamos seguir en carrera. En el modo Simulación el comportamiento de los coches es mucho más real y hay que esmerarse en la elección de neumáticos y utilizar una adecuada estrategia de parada en boxes para el repostaje o la reparación de desperfectos. Los ajustes en la mecánica y aerodinámica también serán



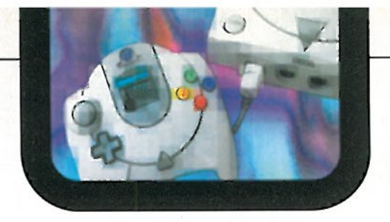


La lluvia nos obligará a extremar las precauciones si no queremos salirnos fuera de la pista. De todos modos, como se puede apreciar en la foto inferior, no es necesario que la pista esté mojada para acabar perdiendo el control del monoplaza.

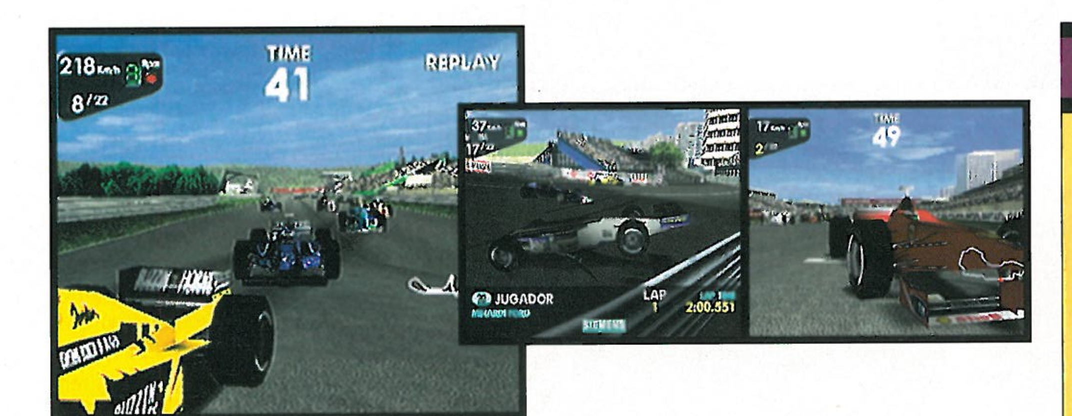




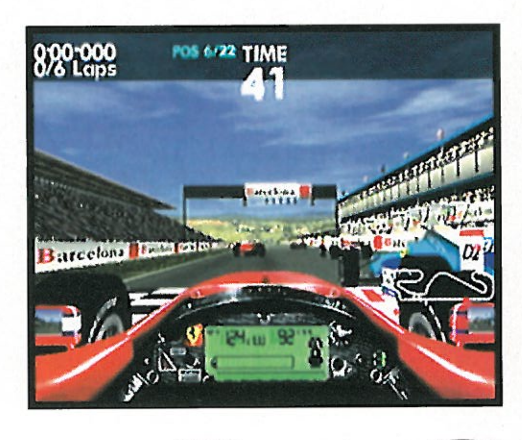




PIONSHIP

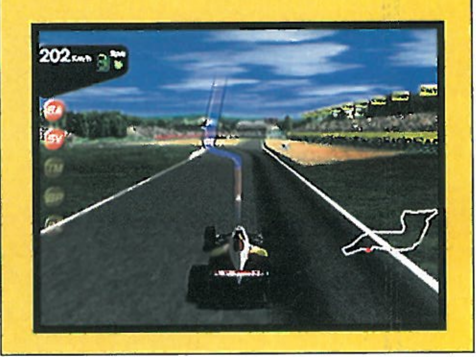


imprescindibles para adaptarse a cada recorrido. El aprendizaje es más rápido gracias a un novedoso *training* o escuela de conducción, basado en un sistema de ayudas de conducción que se irán desactivando progresivamente hasta darnos el control absoluto del vehículo. Así nos iremos familiarizando con cada trazado, aprendiendo las trayectorias idóneas y conociendo cuándo frenar para tomar las curvas en buenas condiciones. Si queremos complicar la situación pueden activarse fallos del motor y sufrir averías que son comunes al resto de los mortales, como fugas de aceite o sobrecalentamiento de frenos. **MOLOKAI**



Escuela de Conducción

Dentro del modo Simulación se encuentra la opción training, equivalente a una escuela de conducción. En ella diferentes ayudas aparecen escalonadas durante el transcurso de seis vueltas. Frenado automático, sobreimpresión de la trayectoria o visual de frenado son algunas de ellas. Las ayudas se irán desactivando poco a poco con la idea de controlar totalmente el coche y estar preparados para competir al más alto nivel.





GRAFICOS 8,8

El diseño de los coches raya a gran altura. Lo mismo puede decirse de efectos como el humo, la lluvia o los daños que sufren los vehículos. La nota no sube más debido a la sensación de que los coches flotan sobre la pista.

MUSICA/FX 8,0

Un grupo de prestigio como **Garbage** ha sido el encargado de poner ritmo a la intro. Durante las carreras sólo es posible escuchar música si optamos por el modo Arcade. Llama la atención la casi total ausencia de comentarios.

JUGABILIDAD 8,7

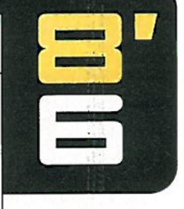
El comportamiento de los monoplazas en el modo Simulación está muy logrado: una salida de pista nos puede costar quedar fuera del cajón. La escuela de conducción será útil no sólo a los más inexpertos.

DURACION 8,6

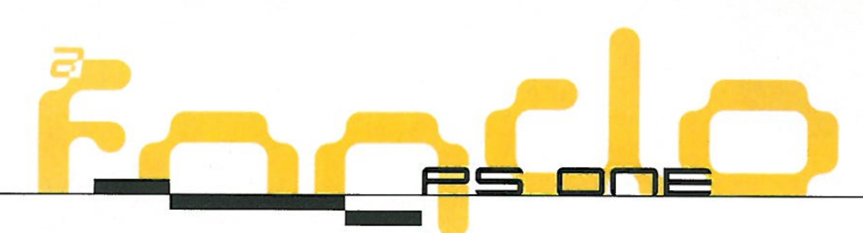
Tres niveles de dificultad contentarán con creces a todos los usuarios. Se puede sacar mucho partido al rendimiento de los coches si sabemos realizar los ajustes necesarios en su configuración. Todo ello llevará su tiempo.



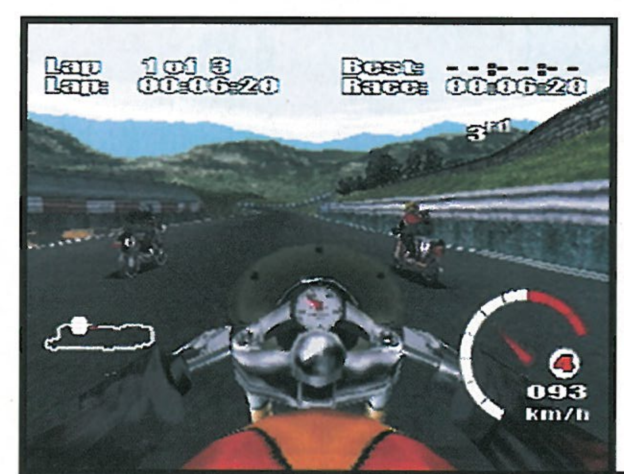




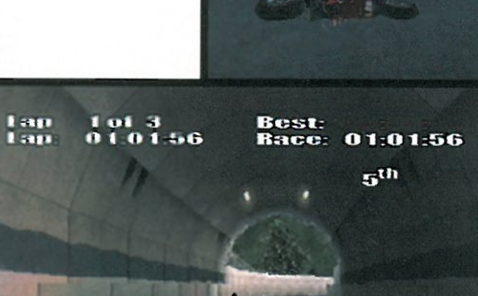
Género > Conducción Formato > GD Rom Compañía > Ubi Soft Programador > Video System Jugadores > 1-2
Modos de juego > 4 Circuitos > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Visual memory > Sí



DUCATI WORLD



Como ya hiciera **Porsche** con toda su **gama,** ahora le toca a Ducati con sus motos de altas prestaciones. Tendrás que controlar tu **máquina** para triunfar, ganar dinero y avanzar en el juego.



Los amantes de la marca **Ducati**, ahora tienen la posibilidad de pilotar todas las motos de esta escudería. La estructura del juego imita al genérico *GT* con un apartado arcade y otro de simulación. En el modo *Quick Race* iremos consiguiendo recompensas en forma de circuitos y motos de los años 50, 60, 70, 80 y de tipo *Monsters* (naked), ST (turismo), SS (sport), SBK (superbike). En el modo Ducati *Life* partirás con cierta cantidad de dinero para comprar tu primera moto, tu mono de cuero, el casco y mejoras para aumentar el rendimiento. Se han añadido una serie de desafíos y tendrás que examinarte para las 4 licencias de conducción necesarias para ciertos eventos y que añaden más horas de juego. **JASON**





Deberás dosificar la cantidad de puño que vas a abrir, sobre todo con las bicilíndricas de última generación. Los frenos van por separado para lograr apurar más la frenada. La vista de la cabina es de las mejores.



GRÁFICOS 7,5
El conjunto de moto y piloto junto con los circuitos no es muy brillante. Debemos tener en cuenta la velocidad punta a la que de vez en cuando llegaremos. Las fotos de las motos gozan de poco detalle.

MÚSICA/FX 7,8
La música hará que se hagan un poco más amenas nuestras carreras. En el caso de los FX se han esforzado un poco más, resaltando la diferencia entre modelos, el cambio de marcha y la progresión de las revoluciones.

JUGABILIDAD 7,6
Una vez que te pones con él y empiezas a controlar la situación, te darás cuenta de que se deja exprimir. Alguna vez es exagerada la velocidad, que junto a las caídas se distancia mucho de la realidad.

DURACIÓN 8,0
Se trata de un juego muy largo. Tendrás que acabarte los 42 eventos del modo Quick race (arcade) y luego pasar a Ducati life donde encontrarás licencias de conducción, carreras específicas, desafíos, etc...

GLOBAL 7'6



Género > Simulador de motos Formato > CD Rom Compañía > Acclaim Programador > ATD Jugadores > 1-2
Competiciones > 4 Circuitos > 9 + reverse + 4 extras Texto/Doblaje> Inglés/- Grabar partida > Memory card (1 bloque)

DUCATI WORLD

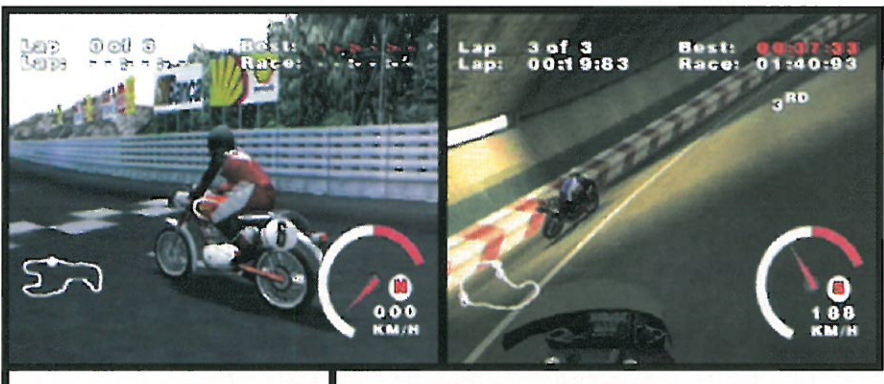
Acclaim nos trae la posibilidad de entrar en el mundo de la competición sobre dos ruedas con la escudería Ducati al completo. Consigue todos los **modelos,** gana dinero, sácate las licencias y aumenta tu garaje





*Aquí tienes un claro ejemplo de lo que puedes conseguir con los trucos que encontrarás en las páginas centrales de **Super Juegos**. La potentísima 996 modificada para competición.*

Esta versión para **DC** gana en definición respecto a la de **PSone**, pero aún así los movimientos de las motos en carrera son demasiado bruscos para ser reales y deberemos acostumbrarnos también a la velocidad, que irá en aumento según vamos progresando en el juego. La opción predeterminada de los frenos, independientes entre si, hace que sea más complicado, pero podremos entrar mejor en las curvas gracias a este control más sensible. También tendremos en cuenta los cambios de nivel, las cunetas con tierra y las subidas por las paredes en los túneles, porque nos podremos desestabilizar y dar unas cuantas vueltas de campana. Deberemos dejar una distancia de seguridad con los pilotos que compitan contra nosotros ya que si nos acercamos demasiado podremos caernos. Esta versión es idéntica a la de **PSone** en cuanto a su contenido pero nos ha dejado perplejos porque da la impresión de ser juego inacabado. JASON



Dentro de lo poco brillante del juego hay que resaltar la vista en primera persona con todos los marcadores en tiempo real.





GRÁFICOS 7,2

Gracias a **Dreamcast** se puede observar más definición pero no se han esforzado lo suficiente para explotar el poder de la máquina de **Sega**. La vista en primera persona está bien hecha pero resulta difícil maniobrar con ella.

MÚSICA/FX 6,8

La música que acompañará nuestras vueltas están basados en ritmos electrónicos como los archiconocidos estilos jungle y Trip Hop. Los FX imitan de lejos el sonido de las motos reales.

JUGABILIDAD 7,0

El conjunto del juego no es muy bueno pero, si nos acostumbramos a la conducción eufórica de las máquinas de dos ruedas al aumentar de cilindrada podremos pasar unos buenos ratos.

DURACIÓN 7,4

Este es, sin duda, el punto fuerte de este juego. Si sumamos todos los eventos del modo Quick Race más todas las carreras, incluyendo los desafíos y licencias, del modo Ducati Life tendremos aseguradas bastantes horas.


GLOBAL




7'2

Género > Simulador de motos Formato > GD Rom Compañía > Acclaim Programador > ATD Jugadores > 1-2
Modos de juego > 2 Niveles de dificultad> 2 Texto/Doblaje > Inglés/- Visual Memory > Si



POKÈMON EDICION ORO

Se esperaban con impaciencia, con **demasiada** quizás, seguramente por el hecho de que hace ya demasiado tiempo que ambas **ediciones** aparecierón en Estados Unidos y, sobre todo, en Japón.

Aunque las ediciones Oro y Plata de Pokémon han sido desarrolladas para ***Game Boy Color****, ambas son compatibles con los demás modelos en blanco y negro de* ***Game Boy****.*

Por todo esto, quizás, a nadie le resulte una novedad ver pantallas de las ediciones ***Oro*** y ***Plata*** de Pokémon. Tan sólo el hecho de que el juego por fin esté en castellano, puede dotar de cierto interés a las pantallas que acompañan a este texto. Y es que todo aquel que tenga la oportunidad de conectarse a Internet desde su hogar (y que sea fan acérrimo de los Pokémon), habrá tenido la oportunidad de empaparse con todo tipo de información acerca de las ansiadas nuevas entregas de la saga. Nuevas entregas que llegan con escasas novedades en la presentación, pero con infinidad de variaciones en el fondo del juego, especialmente en lo que concierne al mundo de los Pokémon y la forma en que estos se comportan. Por un lado, se ha pasado de los 151 Pokémon de las ediciones *Roja*, *Azul* y *Amarilla*, a las 251 de las ediciones ***Oro*** y *Plata*. Ahora, además, los Pokémon tienen género (como algunas personas), y lo que es más interesante, con dos Pokémon de género distinto se puede conseguir un huevo (casi como en la vida real). Ni que decir tiene que esos huevos contienen especies de Pokémon que no se pueden conseguir de otra manera. De hecho, hay pre-evoluciones que de otra manera no se pueden conse-



En Pueblo Azalea está el casino, donde podremos conseguir dinerito fresco jugando a las máquinas tragaperras o a los difíciles juegos de cartas.







8,1

Con respecto a las ediciones Roja, Azul y Amarilla, son pocos los cambios introducidos. Las mismas casas, pueblos casi idénticos y un uso de color muy limitado para las posibilidades que brinda una consola como **Game Boy Color**.

MUSICA/FX

8,3

Teniendo en cuenta las escasas mejoras que se han introducido a nivel tecnico, es de suponer que las mejoras en el sonido tampoco se han notado en exceso. La melodia principal que nos acompaña en el juego es la misma.

JUGABILIDAD

9,7

Si algo se puede decir de la saga Pokémon, en lo que hace referencia a los capitulos RPG, es que la jugabilidad es realmente elevada. Es de esos pocos juegos que acaban enganchando a todo aquel que osa enfrentarse a él.



9,5

Una cosa es acabar la aventura y otra, bien distinta, es conseguir lo que podriamos llamar el «100% del juego». Conseguir los 251 Pokémon es una tarea casi imposible que poca gente conseguirá realizar. Nosotros entre ellos.





GAME BOY COLOR

Género > RPG Formato > Cartucho (16 MB) Compañía > Nintendo Programador > Game Freak Jugadores > 1 Pokémon > 251 Gimnasios > 8 Transfer Pak > Sí (para Pokémon Stadium II) Texto > Castellano Grabar partida > Sí (1)



GAME BOY COLOR

POKÈMON EDICION PLATA

Como ya **ocurriera** con las ediciones Roja y Azul, la edición Plata es idéntica a la Oro, con la salvedad de que en ésta hay 10 Pokémon **exclusivos** que no hay en la edición Playa, y viceversa. Otros, por el contrario, sólo se pueden **conseguir** desde las ediciones Roja y Azul.



guir. Por ejemplo, Pikachu cuenta con una pre-evolución (Pichu) que sólo se puede lograr combinando dos Pokémon macho y hembra (y que por supuesto no os vamos a decir cuáles son). Así pues, toca experimentar con las combinaciones de Pokémon. Por otro lado, hay que destacar el hecho de que determinados Pokémon sólo aparecen a la luz del día (o durante la noche en otros casos). Esto es posible gracias a la inclusión de un reloj en tiempo real que se pone en hora al comenzar una nueva partida, y que se mantiene en hora gracias a la pila que hay dentro del cartucho. Al mundo original de las ediciones *Roja*, *Azul* y *Amarilla* (Kanto), se le une ahora un nuevo mundo llamado Johto, en los que se pueden encontrar ocho nuevos gimnasios dominados por otros tantos líderes que, una vez derrotados, nos obsequiarán con otras tantas medallas. Por lo demás, muy pocos cambios en el juego. La aventura es totalmente diferente (aún siendo lo mismo), pero los gráficos y los enfrentamientos no han variado en exceso. Se han incluido ciertos añadidos como la posibilidad de hablar por teléfono con otros personajes del juego, así como sintonizar diferentes emisoras de radio desde las que conseguir cierta información interesante. En fin, más Pokémon e igual diversión. **J. C. MAYERICK**



La aventura se desarrolla en un nuevo mundo llamado Johto, comenzando en Pueblo Primavera. Por otro lado, ahora se puede utilizar el teléfono para hablar.

La Pokégear

Es uno de los aspectos mejorados del juego. Cuenta con características avanzadas como la de llamar por teléfono, sintonizar emisoras de radio o visualizar el mapa.



GRAFICOS **8,1**

Todo lo dicho para Pokémon Edición Oro es extensible a la **edición Plata**. Completaremos la valoración de los gráficos con la mención al desarrollo de los enfrentamientos, que son ahora mucho más brillantes y vistosos.

MUSICA/FX **8,3**

Una característica meritoria de las ediciones **Oro** y **Plata** de Pokémon es el nada desdeñable hecho de que ambos cuenten con los 251 sonidos (o gritos), que emitan los otros tantos Pokémon que hay en el juego. Menudo trabajo...



JUGABILIDAD **9,7**

El hecho de que exista un reloj en tiempo real, propicia situaciones mucho más variadas. De hecho, habrá situaciones que sólo se producirán cierto día de la semana a determinada hora del día, complicando aún más el juego.

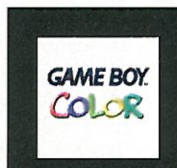


DURACION **9,5**

A las nada sencillas labores de terminar la aventura y capturar los 251 Pokémon del juego, hay que añadir la posibilidad de utilizar el cartucho con el futuro Pokémon Stadium II de **Nintendo 64**, a través del Transfer Pak.

GLOBAL



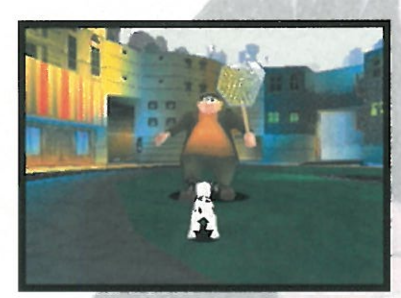


Género > RPG Formato > Cartucho (16 MB) Compañía > Nintendo Programador > Game Freak Jugadores > 1
Pokémon > 251 Gimnasios > 8 Transfer Pak > Sí (para Pokémon Stadium II) Texto > Castellano Grabar partida > Sí (1)

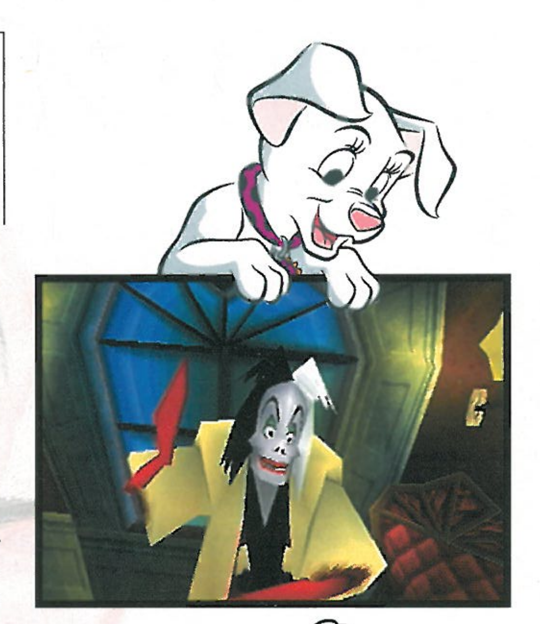


102 DALMATAS

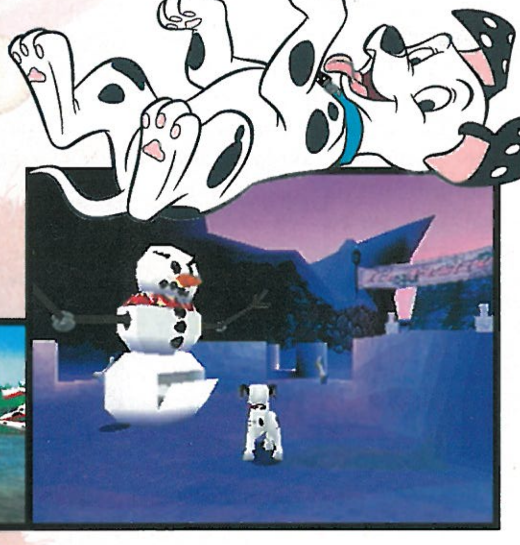
Mientras, la recaudación de la película, protagonizada por **Glenn Close,** no ha dejado de subir, **Proien** nos obsequia con esta divertida versión de la exitosa serie cinematográfica de **Disney**.



Cruella y Pánfilo están basados en la primera película animada de ***Disney****. Los otros personajes sí tienen un parecido con la actual película* ***102 Dalmatas****.*

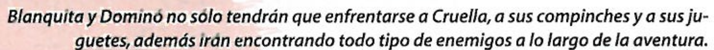


En la película de **Kevin Lima**, director de *Tarzán*, Cruella ha salido del manicomio supuestamente recuperada de su fobia a los animales. Más tarde, volverá a las andadas para obtener su preciado abrigo de piel con capucha (necesita 102 dálmatas). El juego cuenta con algunas diferencias: para empezar transcurre en **Londres** no en **NY** y Cruella es la dueña de una fábrica de juguetes en quiebra. Para salvarla, decide secuestrar a todas las mascotas para que los niños compren sus juguetes. En ese momento comienza la aventura. Utilizando a los cachorros de Dálmata, Blanquita y Dominó, deberás emprender un viaje a lo largo de 20 fases con escenarios tan diferentes y coloristas como el Big Ben, el viejo castillo, el Royal Museum, el Metro... En cada fase podrás rescatar a seis cachorros y descubrir un número determinado de huesos y otros alimentos. Además, también encontramos puzzles y otros desafíos que te proporcionarán adhesivos para el libro de pegatinas, y te permitirán introducirte en los 6 divertidos minijuegos de que dispones. Aunque las primeras fases parecen simples (casi te limitarás a pasear por un escenario plano recogiendo huesos), enseguida crecerá la dificultad, siempre teniendo en cuenta que es un juego para niños. Las fases introducirán más plataformas, retos y enemigos, de tal manera que el juego resulta, cuando menos, bastante entretenido. **ORION**









Blanquita y Dominó no sólo tendrán que enfrentarse a Cruella, a sus compinches y a sus juguetes, además irán encontrando todo tipo de enemigos a lo largo de la aventura.



GRAFICOS 8,0

A pesar de la pobre detección entre polígonos que a veces notamos, en general todos los numerosos escenarios están bien conseguidos. La perspectiva en las plataformas 3D no inducen a cometer errores en el salto de una a otra.



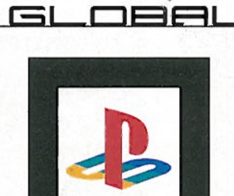
MUSICA/FX 7,5

El apartado musical no es demasiado enriquecedor, aunque se agradece que al menos sea distinto en cada fase. El sonido/FX se centra sobre todo en las acciones del cachorro: olfatear, excavar, ladrar, revolcarse...



JUGABILIDAD 8,0

El control es sencillo. Aunque se utilizan los cuatro botones del pad, pocas veces se utilizan dos botones juntos. Por otra parte, las acciones del cachorro se manejan bastante bien.



DURACION 8,3

Aunque podemos salir de cada fase casi al principio, si nos entretenemos en recoger todos los elementos y realizar todos los retos, luchas con Cruella y minijuegos incluidos, las 20 fases dan para bastante.



GLOBAL 8'2

Género > Plataformas Formato > CD Rom Compañía > Eidos Programador > Eidos Jugadores > 1 Vidas > 1 Fases > 20
Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card



Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril

DONALD COUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.795



POKÉMON PUZZLE LEAGUE ~~12.490~~ 11.990



THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490



GAME BOY ED. ESP. POKÉMON ~~12.990~~ 12.490



POKÉMON ORO 6.990



POKÉMON PLATA 6.990





PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS





NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

BANJO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990





Producto	Precio
MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)	4.990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK	2.990
RUMBLE PAK	3.490
TRANSFER PAK	2.990
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	~~19.990~~ 14.990
MARIO TENNIS	~~9.990~~ 9.490
MICKEY'S SPEEDWAY USA	~~12.990~~ 12.490
MICRO MACHINES 64	1.990
PERFECT DARK	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON SNAP	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON STADIUM + T. PAK	~~12.990~~ 12.490
QUAKE 64	1.990
S. FRANCISCO RUSH 2049	~~10.990~~ 10.490
TOM & JERRY: F. OF FURY	~~9.995~~ 9.495
TUROK 3: S. OF OBLIVION	~~9.990~~ 9.490









GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490

CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL







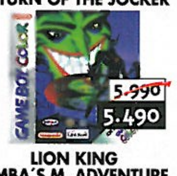






Producto	Precio
ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL	990
CABLE LINK Centro MAIL	1.190
CABLE LINK ORO/PLATA	1.395
BRAIN BOY	5.900
BOLSA DE VIAJE Centro MAIL	1.590
POKÉMON PIKACHU COLOR	~~5.990~~ 5.490
SAFARI KIT ORO (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990
SAFARI KIT PLATA (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990
ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X	~~6.490~~ 5.990
ANTZ RACING	~~5.990~~ 5.490
BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOCKER	~~5.990~~ 5.490
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	~~6.490~~ 5.990
DEADLY SKIES	~~5.990~~ 5.490
DINOSAUR´US	~~5.990~~ 5.490
DINOSAUR	~~5.995~~ 5.490
DONKEY KONG COUNTRY	~~6.990~~ 6.490
LION KING SIMBA´S M. ADVENTURE	~~6.490~~ 5.990
MARIO TENNIS	~~6.490~~ 5.990
MERLIN	~~5.990~~ 5.490
METAL GEAR SOLID	~~5.990~~ 5.490
MICKEY´S SPEEDWAY USA	~~6.990~~ 6.490
PERFECT DARK	~~6.990~~ 6.490
POKÉMON AMARILLO	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON PINBALL	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON TRADING CARD	~~6.990~~ 6.490
POCKET SOCCER	~~6.490~~ 5.990
POWER RANGERS LIGHT SPEED	~~6.490~~ 5.990
RAINBOW SIX	~~5.990~~ 5.490
THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY	~~6.990~~ 6.490
THE GRINCH	~~5.990~~ 5.490
THE MUMMY	~~5.990~~ 5.490
WALT DISNEY: M. RACING TOUR	~~6.490~~ 5.990




















Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 28..

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 96.. 13 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959



ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 260 643



BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573



BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101



BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064



BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 9.. TEL: 934 126 31..



BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923



BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174





BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876



BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097



BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716



BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

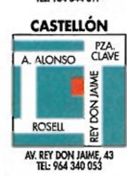


BURGOS — C.C. LA PLATA, LOC. 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 71..



CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 62. 365

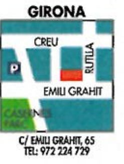
CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962



CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053



CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360



GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256



GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954



GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434



GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, .. TEL: 943 445 ...

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293



HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630



JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833



LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218



LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040



LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701



LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084



LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR F..MING, 13 TEL: 98. .29 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480



MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225



MADRID (Barrio del Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222



MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882



MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387



MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411



MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800



MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806



PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682



SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681



STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 46. 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223



SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604



TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945



TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035



VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237



VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619



VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828



VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-4-2001

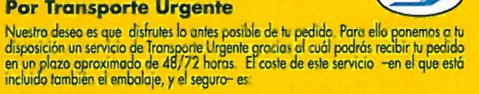
¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

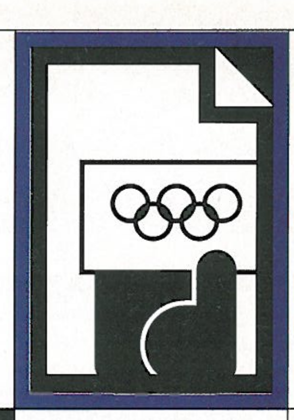
PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT



por Chip & Ce

PlayStation 2

Formato > CD Rom
Compañía > Sony C.E.
Programador > Studio Liverpool

Formula One 2001



Todo empezó en 1996 con la creación, en colaboración con **Bizarre Creations**, de F1. Este programa supuso el primer acercamiento de los usuarios de la entonces recién nacida **PlayStation** al mundo de la alta competición sobre cuatro ruedas. Durante los tres años siguientes la saga de **Psygnosis** lanzó una nueva entrega anual, incluyendo pequeñas mejoras gráficas. Además, el programa contaba con la ventaja de la licencia oficial de la **FIA** en exclusiva, lo que suponía un gran aliciente reforzado por la puntual actualización de pilotos, escuderías y circuitos. Durante este tiempo, tan sólo dos títulos (*Monaco GP* y *Andretti Racing*) opusieron una mínima resistencia. La gran revolución en este género se produjo el año pasado, cuando la mencionada licencia dejo de ser exclusiva del juego que nos ocupa. En ese momento **Electronic Arts** (*F1 2000)* y **Ubi Soft** (*F1 Racing Championship*) pusieron en peligro la primacía de la saga de **Sony**. La llegada de **PlayStation 2** ha abierto un nuevo campo de batalla en el que las tres citadas compañías van a pujar con fuerza. La primera en saltar a la arena fue **Electronic Arts**. Sin embargo **Sony** ya tiene preparado el contraataque con un programa cuya beta nos ha dejado sin habla. Dentro del apartado gráfico hay que destacar tres aspectos; los circuitos, la reproducción de los coches y el fiel reflejo de su comportamiento. En cuanto a la reproducción de los circuitos destacan las impresionantes cuotas de realismo, recogiendo hasta los más mínimos detalles que rodean los trazados oficiales del Campeonato del Mundo de Fórmula uno. La nitidez con la que se reproducen los monoplazas es otro de los aspectos a tener en cuenta, a pesar de que en la versión facilitada únicamente se dispone de tres cámaras. Sin embargo, dentro de las mejoras gráficas, lo más destacado es el fiel reflejo de las situaciones de carrera. Sorprende la perfecta adaptación del control del coche a las condiciones atmosféricas, especialmente cuando llueve. Así, la reducción de



Aunque en la beta analizada no se puede acceder a todas las opciones, los menús recogen iconos de l modo "test", y de los escenarios.





El mundo de la Fórmula Uno ha estado ligado a Psygnosis desde los comienzos de las consolas de 32 bits. Ni la aparición de PS2 ni la absorción de la compañía por Sony C.E. ha logrado cambiar esta unión en un título que tiene una larga historia.





la visibilidad varía en función de la cercanía de otros vehículos. La espectacularidad alcanza su mayor auge en las colisiones en las que es fácil ver volando un coche. En cuanto a las opciones, está previsto incluir varios modos de juego, como escenarios o *test drive*, aunque de momento no se encuentran disponibles. Tampoco se conoce con certeza el grado de actualización, aunque parece que finalmente se incluirán los datos de la temporada 2001.

La oferta de vistas incluida en la nueva entrega de PS2 no es demasiado extensa. Tan sólo se ofrecen tres cámaras durante las carreras. Sin embargo, en las repeticiones las variaciones son casi constantes.



Bajo la lluvia. Es el que logra una mejor reproduccion de la perdida de visibilidad bajo la lluvia.

Accidentes. Entre los aspectos mas destacados se encuentra la reproduccion de los accidentes. En los mismos es facil ver salir volando los vehiculos, en un fiel reflejo de lo que ocurre realmente.



EN BOXES



PS One. La version de este año se vuelca en la mejora del entorno de los circuitos, manteniendo la misma linea de simulacion de toda la saga. Con respecto a las novedades hay que destacar el mayor papel que se da al modo Arcade. Asi, se crea una competicion en la que pueden adquirirse coches con los premios obtenidos en las diferentes carreras.

F1 Championship Season 2000

Formula One 2001

F1 Racing Championship

Comparativa

La Formula 1 en PS2

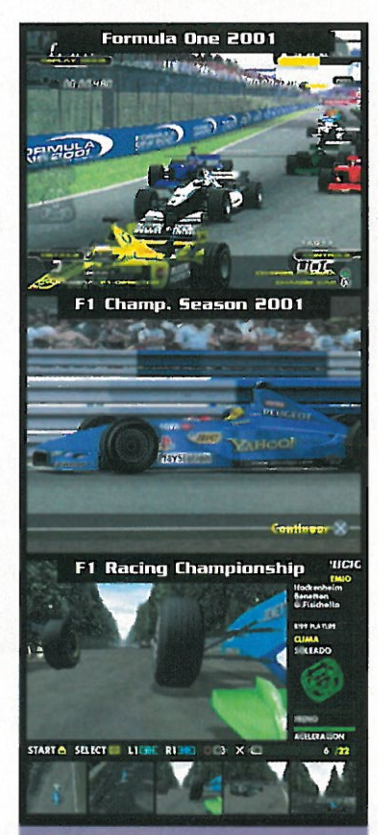
En un abrir y cerrar de ojos la Fórmula 1 se va a convertir en la disciplina deportiva con mayor número de programas para **PlayStation 2.** Así, al ya aparecido F1 Championship season 2000 de **Electronic Arts**, se van a sumar en breve Formula One 2001 (**Sony**) y F1 Racing Championship (**Ubi**). Todos estos programas, además de contar con títulos similares, presentan muchas características comunes. Sin ninguna duda se va a repetir la lucha que ya se produjo en los 32 bits de **Sony** por un género que cuenta con muchos aficionados.

Sobre el asfalto

El control de los tres programas es muy similar, ofreciendo una amplia gama de posibilidades que van desde la más fiel simulación hasta un radical arcade. Destacar la realista incidencia de las condiciones atmosféricas en ***Formula One***, especialmente la lluvia. También merece una mención especial la sensación lograda con la vibración en el útimo título citado. Por lo demás, la elección entre cualquiera de los juegos es cuestión de gustos sin que exista una superioridad manifiesta de uno de los programas sobre los demás.

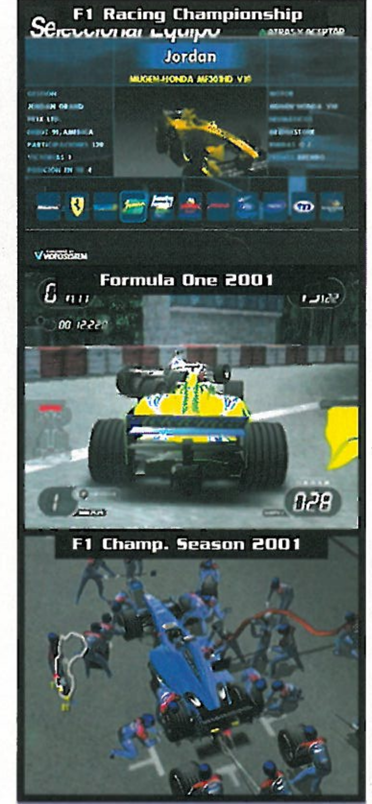


Gráficos



En el apartado gráfico el salto cualitativo de los tres programas con respecto a sus antecesores pone de manifiesto la calidad del nuevo soporte de **Sony**. Hay que hacer obligada referencia a las imágenes sobre aspectos que rodean las carreras, de ***F1 Racing Championship*** y a la variedad de cámaras ofrecida en el modo de Retransmisión televisiva. Por otra parte, la nitidez lograda por ***Formula One 2001*** una vez iniciadas las carreras, no es alcanzada por ninguno de los otros dos juegos, especialmente por el de **Ubi**.

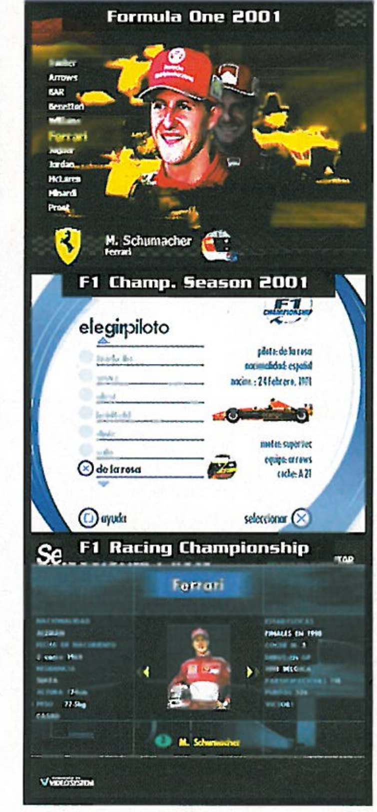
Opciones



A la espera de las versiones finales, en el apartado de las opciones se muestra un equilibrio entre ***Formula One*** y ***F1 Racing Championship***. Así, ambos incluyen, junto a las clásicas pruebas contrareloj y campeonato, modos de juego como el Tutorial o los escenarios. En estos últmos se incluyen diferentes retos en los que seguramente se reproduzcan situaciones reales. Seguramente por la prisa en llegar los primeros hasta **PS2**, el programa de **Electronics Arts** es bastante inferior a sus competidores en este aspecto.

Actualización

Cuando ya ha comenzado la nueva temporada, ***F1 Campionship season 2001*** incluye los datos de la temporada 2000. Mientras ***F1 Racing Championship***, a cambio de un precio reducido, recoge los datos de 1999. Esta circunstancia hace que en el último juego citado no aparezca ni el circuito de **Indianápolis** ni la escudería **Jaguar-Cosworth**. Aunque aún está por confirmar, parece que ***Formula One 2001*** es el único que recogerá los datos de la temporada actual. Si es así, contará con **Fernando Alonso**, al volante de un **Minardi**.

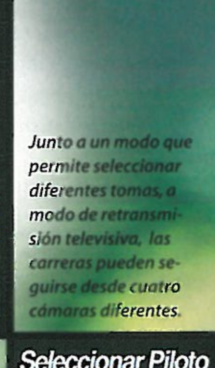




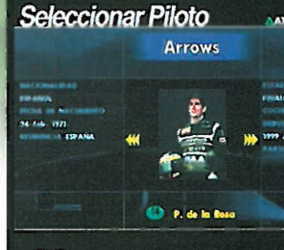
PlayStation 2

F1 Racing Championship





Junto a un modo que permite seleccionar diferentes tomas, a modo de retransmisión televisiva, las carreras pueden seguirse desde cuatro cámaras diferentes.




*Los datos incluidos son los pertenecientes a la temporada 1999. Esta circunstancia deja fuera el circuito de **Indianápolis** aunque permite contar con **Gené** y **De la Rosa**, ambos fuera de la Fórmula uno en la actual temporada.*



***F1 Racing Championship** nos ofrece espectaculares imágenes como los prolegómenos de las pruebas o el trabajo de los mecánicos.*





Ubi Soft se sube al carro de la Fórmula 1 dentro de **PlayStation 2** tras haber probado suerte con *Monaco Grand Prix* y con la primera parte de *F1 Racing* aparecida para **PSX**, **DC**, **N64** y **GBC**. Al igual que en el último título mencionado, el grupo programador es **Video System**, una de las compañías que mayor rendimiento ha sacado a la Fórmula Uno. Uno de los grandes alicientes es que saldrá al mercado con un precio inferior a 7.000 pesetas a costa de pagar los derechos de la actual temporada de la **FIA**, incluyendo los datos de la campaña 1999. Las posibilidades de la nueva consola de **Sony** permiten añadir a la calidad habitual de anteriores entregas una serie de imágenes con las que se consigue integrar al usuario en el ambiente que rodea este tipo de carreras. En la línea de lo que sucede en simuladores deportivos como *FIFA 2001*, o *NHL 2001*. El control de los coches permite adaptarlo a la destreza del usuario, modificando una amplia variedad de parámetros. Además, el modoArcade hace posible una conducción sin complicaciones en la que el objetivo es superar una serie de tiempos intermedios. Otras opciones, como un tutorial o el modo Escenario completan el programa más barato para **PS2**.

Formato > CD Rom
Compañía > Ubi Soft
Programador > Video System



CARTA DEL MES

Dreamcast. La hora ha llegado, y no ha sido ni mucho menos como algunos la habían esperado. **Sega** deja de fabricar su videoconsola **Dreamcast**, su precio ha caído a las 20.000 ptas y la empresa pasará a editar juegos para **Nintendo** y **Sony**. Me imagino la cara consternada, los ojos abiertos como platos, la incredulidad en los rostros de quienes recientemente hayan comprado



la consola de **Sega**, que dirán ¡pero si todo iba de maravilla! Pues no, no iba bien. Durante todo este tiempo unos y otros no habéis parado de darle coba a una máquina de la que, por otras vías, no paraban de llegar noticias altamente preocupantes. ¿Cómo podíais mirar a los ojos a los que se guiaron por el mundo que les habéis estado pintando, gastando sus ahorros en una máquina cuyo futuro -creían- era esperanzador?

Marcos Limeres Aguín. Sanxenxo (Pontevedra)

RE: Code Veronica y Silent Hill 2 en PS2

Ricardo Palma, vía e-mail

¿Qué tal Doc? Seré breve, así que he aquí mis preguntas:

- *¿Por qué no hay ningún beat'em-up en 2D de Capcom o SNK en **PS2**?*
- *Cuando salga el RE:CV en **PS2**, ¿será mejor que el de **Dreamcast**?*
- *¿Para cuándo Silent Hill 2?, ¿será mejor que Shadows of Destiny?*
- *¿Cuándo crees que «morirán» **PSone** y **N64**?, ¿Cuál será la primera?*

- ***Sólo se habló de una conversión de Marvel Vs Capcom 2, pero finalmente no llegó a salir.***
- ***Por supuesto. La versión para PS2 tendrá muchas novedades y en Japón saldrá en una edición con un maletín repleto de extras.***
- ***En Japón saldrá en «juliembre». Shadows of Destiny es un simple aperitivo para lo que nos espera.***
- ***Cuándo, es difícil saberlo, pero lo que parece casi seguro es que PSone se mantendrá más tiempo en el mercado.***

Counter-Strike y banda ancha en PS2

Aitor Alonso, vía e-mail

¿Qué pasa Doc, cómo lo llevas? A ver si me puedes aclarar estás dudas:

- *¿Para cuándo la red de banda ancha de **PlayStation 2**?*
- *¿Cuándo salga ésta, cabría la posibilidad de una versión de Counter-Strike para **PS2**?*
- *¿Te comprarías la **PS2** o esperarías a ver que tal es **X-Box**?*

- ***En Japón están a punto de aparecer los primeros modems de 56K, pero de banda ancha, todavía no hay nada preparado.***
- ***Por supuesto; no estaría mal aprovechando la salida de la versión de Half-Life para PS2.***
- ***Hombre, si no tienes mucha prisa, ya sabes: busca, compara y si encuentras algo mejor llamado X-Box, pues cómpralo... aunque yo no podría esperar tanto.***

Metal Gear o Silent Hill para Dreamcast

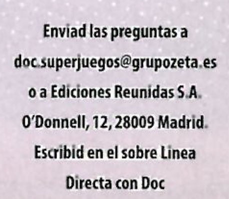
Hector Dolz Marí, vía e-mail

¿Qué pasa colega?, ¿cómo te va la vida?, espero que bien. Aquí tengo unas preguntillas:

- *¿Hay alguna posibilidad de que se programe para **Dreamcast** algún Metal Gear o Silent Hill?*
- *¿Quién tiene mejor perspectiva de futuro, **PS2** o **Dreamcast**?*
- *¿Qué títulos nos depara el futuro para **Dreamcast**?*

- ***Muy, muy remota. En el caso de que se llegue a programar algo, no creo que sea nada nuevo, sino adaptaciones de antiguos títulos.***
- ***PS2, por supuesto; échate un vistazo a la carta del mes.***
- ***Pues no demasiados, el más importante de todos: Shenmue 2.***


Onimusha
Metal Gear Solid 2
Shadow of Memories
Gran Turismo 3
Silent Hill 2
Phantasy Star Online
Capcom vs SNK



Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc



TERMOMETRO

CALIENTE. Al fin podremos revivir los tiempos de SNES con la aparición de **Game Boy Advance**.

TEMPLADO. Que un título tan importante como Grandia 2 aparezca sin traducir.

FRIO. Que Legacy of Kain: Soul Reaver 2 haya sido cancelado para **Dreamcast**.

Virtua Tennis y Shenmue en PS2

Roger Góngora. Barcelona

Hola Doc, espero que tengas tiempo para responderme:

■ *¿Cuándo saldrán Onimusha, GT3 y The Bouncer aquí en* ***España****?*

■ *¿Por qué la gente critica tanto a* ***PlayStation 2****?*

■ *¿Producirá* ***Sega*** *Virtua Tennis y Shenmue para* ***PlayStation 2****?*

■ **Onimusha, después de junio, GT3 el 23 de junio y The Bouncer saldrá, pero aún no se sabe ni que compañía lo distribuirá ni cuando lo hará.**

■ **La mayoría de la gente que la critica ni tan siquiera ha jugado con ella; hablan de oidas, sólo han visto fotos de los juegos o la han contemplado con cara de bobos en unos grandes almacenes.**

■ **Es seguro que saldrán títulos como 18 Wheeler y Zombie Revenge, pero aún no se ha dicho nada ni de Virtua Tennis y, ni mucho menos de Shenmue.**

Diferencias entre Z.O.E. y Metal Gear 2

Raúl Ruiz Diaz. Sevilla

¡Hola Doc! ¿Qué tal otra vez? ¿Tienes mucho trabajo y estás cansado? Tengo unas dudas:

■ *¿Phantasy Star On-Line o Quake III Arena?*

■ *¿Por qué la Memory Card de 8 MB para* ***PlayStation 2*** *es tan cara?*

■ *¿Cuánto costará la* ***Game Boy Advance*** *en* ***Estados Unidos****?*

■ *¿Para cuándo Daytona USA 2001 en* ***Dreamcast****? ¿Y Sonic en* ***PlayStation 2*** *o* ***PSone****?*

■ *¿Es cierto que Z.O.E. es como Metal Gear Solid?*

■ *¿Para cuándo* ***X-Box*** *en los EE.UU.?*

■ *¿Es cierto que* ***X-Box*** *costará unas 75.000 ptas en* ***Estados Unidos****?*

■ **Estoy demasiado enganchado a los shoot'em-up en primera persona; Quake III sin duda alguna.**

■ **Ten en cuenta que posee una arquitectura similar a la de los (carísimos) memory stick y que multiplica por 64 el tamaño de una Memory Card para PSone. Ahora su precio parece lógico, ¿verdad?**

■ **99.99$, lo que al cambio vienen a ser unas 17.500 ptas.**

■ **Como muy tarde, Daytona USA 2001 llegará a España en mayo; como de costumbre, el modo de juego on-line ha sido suprimido. Por ahora, Sonic solo está planeado para Game Boy Advance.**

■ **¡Ni mucho menos! Z.O.E. es una especie de simulador de mechas y lo único que tiene que ver con Metal Gear es que ha sido producido por Hideo Kojima.**

■ **Microsoft piensa sacarla este año, pero no han concretado fecha exacta; suponemos que a finales.**

■ **Ese es el supuesto coste de producción (400$); ya veremos cual es el precio de venta al público.**



Vive, con VIAJAR, la magia de Walt Disney

Vive, con VIAJAR, la magia de Walt Disney World. Para mostrártelo como nunca lo habías visto, VIAJAR incluye este mes un completo reportaje que recorre palmo a palmo todo WDW, un desplegable especial con las 50 atracciones que nadie debe perderse y los trucos que permiten aprovechar hasta el último minuto en los parques y un vídeo con toda la magia Disney para ir abriendo boca. Y para que lo compruebes por ti mismo, sorteamos un viaje para tres personas al reino de la magia en Orlando, con los vuelos, la estancia y las entradas a los parques. En este número, además, un recorrido por Sevilla, deslumbrante en abril, todo lo que se mueve en Ciudad de México, la ruta de los vinos portugueses, las nuevas joyas que se han incorporado a la lista del Patrimonio de la Humanidad, un reportaje especial con 50 ideas originales, divertidas y sanas para que planifiques tus escapadas de Semana Santa, rutas por Cádiz, Asturias, Galicia, Aragón y el Júcar, y las tarifas de avión más interesantes a diez capitales europeas para que te montes un viaje a tu aire.



WOMAN despierta tu cuerpo con sus 2 regalos





Ponte en acción con los dos regalos de WOMAN: un práctico despertador de viaje y un suplemento de 100 páginas con todo lo que has de saber para ponerte en forma y lucir un cuerpo 10 en verano. En la revista, Julia Roberts nos muestra esa sonrisa que vale millones, descubrimos por qué siempre nos enamoramos del hombre equivocado y revelamos cuáles son las esperanzas y los sueños de las mujeres inmigrantes. Y, como siempre, con lo mejor de la cartelera, los viajes, los libros, la decoración...



YOU te regala un sillón reposamóvil



Este mes YOU y Qtal! de Airtel quieren obsequiarte con un sillón hinchable para tu móvil. ¿Que no sabes dónde colocarlo? ¿Que siempre está por casa perdido? A partir de ahora tendrá su lugar específico, para utilizarlo siempre que lo necesites. Además del fantástico regalo, el número abril viene cargadito de reportajes interesantes. En nuestra portada y páginas interiores las claves para conocer sexualmente a tu pareja -qué quiere, qué le gusta, qué espera de tí y, sobre todo, cómo conseguir llevaros de fábula en «ese» terreno-. Entrevistas a Antonio Hortelano, Jude Law y Asthon Kutcher, las fantásticas Jennifer Lopez y vuestra querida Eva Santolaria. Pero además os mostramos todas las tendencias de la temporada primavera-verano para que estéis a la última de la última. También continua nuestra busqueda de modelo YOU y además, por tercer año consecutivo, os ofrecemos la posibilidad de participar en nuestro concurso literario. ¡No puedes pedir más!

Aprende a hablar en inglés con el CD Rom que te regala CNR

CNR te regala con el número de abril la primera entrega del curso de inglés interactivo más completo y divertido que jamás hayas tenido en tus manos. Creado por los mejores especialistas en enseñanza de idiomas, Tell me More consta de cuatro entregas con niveles progresivos de aprendizaje: Beginner, Intermediate, Advanced y Business. Válido también para los que quieran refrescar sus conocimientos, perfeccionar la pronunciación y disfrutar al máximo con sus múltiples juegos.
En el número de abril, CNR te explica cómo recargar las baterías de tu cuerpo y de tu mente esta primavera.

También podrás conocer las claves para mantener una buena relación con tus ex y dónde encontrar carne de ternera ecológica. Nuestro reportaje sobre los puntos conflictivos de las autopistas españolas te ayudará a elegir ruta esta Semana Santa. Además, descubre cuáles son las ciudades más caras del mundo, e infórmate sobre los antivirus más eficaces para ordenador. ¡Hazte con él!





Acción en primera persona

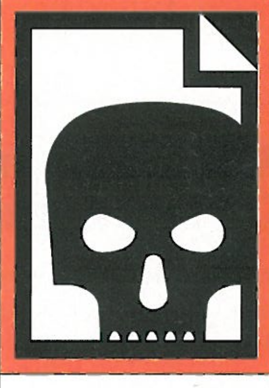
Este mes PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te anticipa el desembarco de los shoot´em-up más salvajes en el mundo de PS2. Quake III Revolution y Unreal Tournament, dos juegos a los que les antecede una leyenda de jugabilidad y que aseguran la acción más constante y salvaje, sin duda pondrán tu consola al rojo vivo. Pero si aún pides más, te contamos todo sobre Shadow Of Memories, NBA Hoopz, Crazy Taxi, Sky Odyssey, Giants y Formula One 2001. En lo que respecta a los lanzamientos DVD del mes, La Celda, Frequency y Romeo Debe Morir son los títulos más destacados. Además, las últimas novedades en música, lo más interesante que puedes encontrar en Internet y lo más sorprendente en nuevas tecnologías. Pero si hay algo que no debes perderte bajo ningún concepto es el CD demo que acompaña la revista. Este mes podrás jugar con ¡¡¡la primera demo jugable del grandioso Gran Turismo 3 A-Spec!!!! ¿Podrás soportarlo? PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL, desde el 23 de Marzo en tu quiosco.



Consigue un reloj alucinante

En abril, con SUPER MINI te llevarás el reloj más bonito. Es digital, está lleno de agua y ¡tiene un corazón flotante! Además podrás elegir entre muchos colores: azul, verde, naranja, rosa, amarillo, blanco... para que lo combines con tu ropa favorita. En la revista de este mes encontrarás los mejores reportajes para ponerte al día de todo. Descubre la ropa que más se va a llevar esta primavera. En música lo que más triunfa es el ritmo latino, y por eso nuestra portada la ocupa el cantante portorriqueño Ricky Martin, que ha recopilado sus mejores temas cantados en español. También están muy de moda los concursos de la tele, así que te proponemos que organices tu propio concurso en casa y juegues con tus amigos. Y a esta cita con los fenómenos de más actualidad, no podían faltar Pokémon, con el lanzamiento de las versiones Oro y Plata del juego, y Digimon, que se traslada a la gran pantalla con un película súper emocionante de la que te contamos todo.





INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Natalia. Interesantes tus fotos disfrazada de Lara Croft (en cuanto haga una Necioteca te pongo). Pero sigo sin apreciar nítidamente si realmente puedes equiparar tu potencia pulmonar a la diva virtual. Anda, sácame de la duda y te voy a visitar.

Yanira Milán. Tu prosa tiene el nivel de los crucigramas de una hoja parroquial. Mira tía, no hay cosa peor en la vida que ir de mierda cuando no se llega a pedo, como en tu caso. Yo me creo el master, el superior, el divino, lo máximo... pero como es la verdad, mi leyenda aumenta. Enseñaré mi cara en la revista cuando tú enseñes tu culo (o tu cara, que viene a ser lo mismo). Saludos cariñosos.

Antonio Carbajo. Interesante tu dibujo, que lamentablemente no ha superado la censura de mi amado director. Eso sí, te aseguro que nos hemos reído un rato largo con tu interpretación playera de la redacción. Saludos.

La veterana Begoña nos habla de su suje

Begoña Andrés Magdaleno. Sestao (Vizcaya)

Aquí estoy otra vez como siempre dispuesta a dejar tu moral por los suelos (aunque pensándolo bien, ya la tienes muy caída).

Para caídas tus erosionadas glándulas mamarias, que ya apuntan hacia dentro, guapetona.

¿Cuándo me pensarás devolver el Wonderbrá que me dejé olvidado en tu casa tras una orgía que organizaste con todas las tías del barrio? Hasta que no me lo devuelvas no iré a recoger el refajo que me dejé en el pomo de la puerta de tu armario.

Amiga Begoña... no sé cómo eres capaz de pensar que yo organizo ese tipo de encuentros con mis fieles... Yo sólo pasé por ahí cuando unas chicas me secuestraron y abusaron de mi robusto cuerpo, forjado por el trabajo diario físico e intelectual. Cuando uno nace bonito se expone a estas lamentables maniobras de chicas que no pueden resistirse ante musculatura turgente. Tu Wonderbrá lo cambié por una caja de Donuts.

¿Es cierto que ya estás harto de que las tías se te peguen como lapas cada vez que sales a la calle, y que te has comprado un insecticida especial para ahuyentarlas?

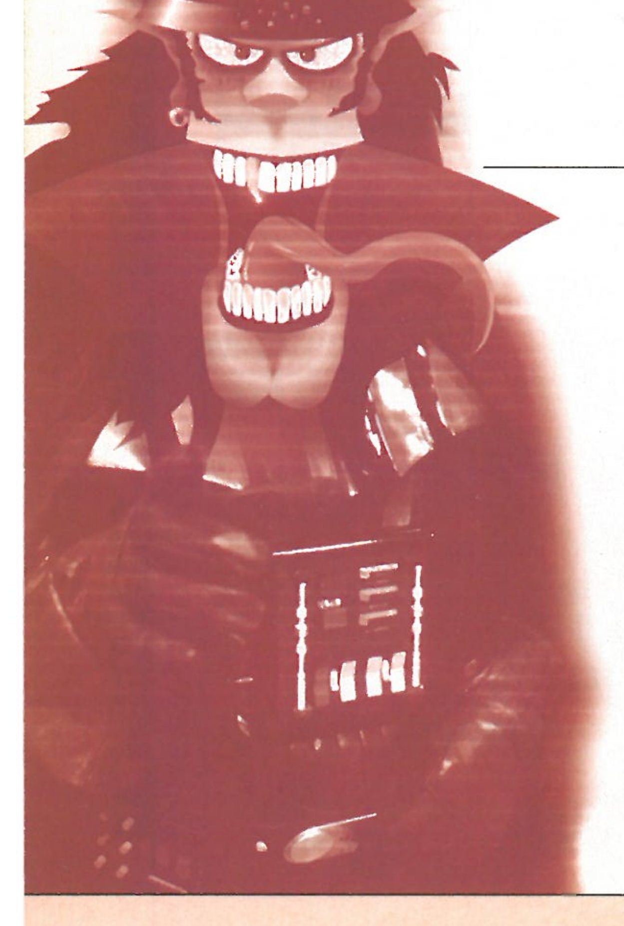
Tú sí que me comprendes Begoñita. Para mí pasear por la calle es un infierno de acoso. Insecticida no... simplemente me compré tu colonia (no se acerca ni una).

¿No has pensado montar un consultorio a lo Elena Francis? Hay mucho necio que necesita que le levanten de nuevo la moral (y otras cosas).

Lo siento Begoña de nuevo. Soy especialista de aperturas, no en elevaciones. Y esto, a fin de cuentas, ya es un consultorio de incomprendidos lastimosos, de solitarios insociales, de patanes sin techo, al fin y al cabo, de necios sin vida ni obra destacable... Pero con un par.

Si de verdad eres tan machote como dices, ¿por qué no me lo demuestras de una vez?

Paga y serás complacida. Eso sí, te advierto que, cuando degustes mi Cetme de placer, cuando sientas ese alquiler por tiempo limitado de una parcela de cielo sensorial, te recluirás en un psiquiátrico ante la imposibilidad de repetir con otro ser humano experiencias igualmente satisfactorias.

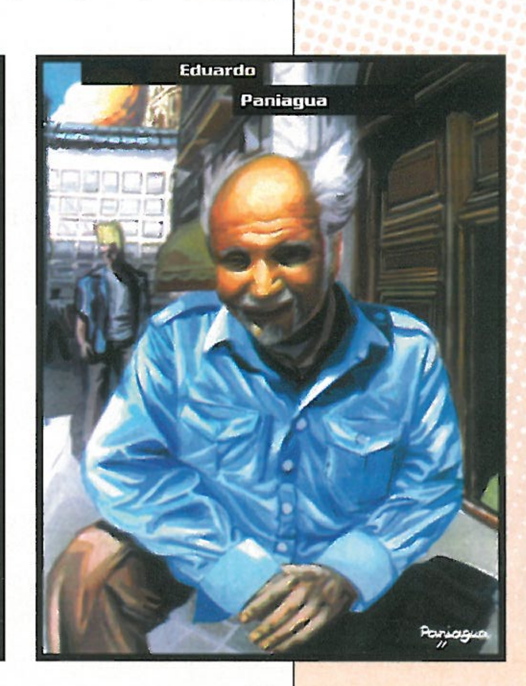


PARED DEL WC

Laurita Pérez Seguer



Eduardo Paniagua



Cuando calienta el sol, aquí en la aldea

Eskakerman. Vigo (Pontevedra)

*Hola **SuperGolfo**, espero que te encuentres cómodamente sentado. Te voy a hacer unas cuantas preguntas: ¿Te gusta que te insulten? ¿De dónde viene tu masoquismo? ¿Te dedicas a insultar a los demás debido a tu inferioridad, en todos los aspectos, dentro de la fauna de la redacción?*

■ ***Querido feligrés, sé que te gustaría ser como yo, sentir la admiración general y provocar sudores en las féminas... Pero olvídalo, no tienes ni idea. No soy masoquista, os insulto para que mostréis a vuestros colegas de reformatorio que vuestro nombre sale impreso en una revista de tirada nacional. Mi superioridad en la redacción queda patente a la hora de hacer pis.***

*¿Por qué no ponéis a **Scopeto** un palo en la mitad de la calva? Serviría de reloj de sol.*

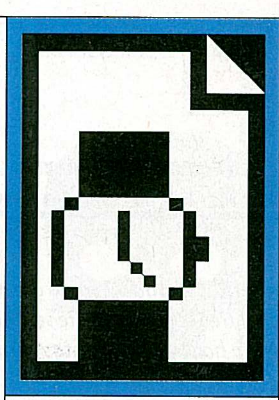
■ ***Es lo único interesante que has sugerido en tu carta. Necios cerremos los ojos un minuto y concedámosle estos segundos de gloria.***

*¿Por qué últimamente ya no veo ningún artículo de **Nemesis**? ¿Lo echaron por acabar con todos los kleenex de la redacción y seguir después con el higiénico?*

■ ***Pues mucho peor... le ascendieron. Ahora la tocha ondulada es Redactor Jefe, con lo que se tira todo el día mirando al horizonte haciendo que medita. Ahora se dedica en exclusiva a ponerse malo, y a llegar por las mañanas con voz ronca como si tuviera bronquitis. Saludos a mi Galicia querida.***

TOP NECIO

1. **Manuel Martínez** El borrachuzo del sur
2. **Abel Granados** El dibujante de bazofias líricas
3. **Tania Orión** El sargento siempre llama dos veces
4. **Pincho Rizo** El traficante de airgamboys
5. **Natalia** La Lara Croft castellonense fortachona



Para mitómanos. Desde el 22 de marzo, nuestros envidiados amigos japoneses pueden adquirir (por "sólo" 28.000¥) el **Biohazard Special Pack**, un despampanante maletín de aluminio que atesora en su interior las tres entregas de Biohazard/Resident Evil de **PSX** versión Dual Shock, la nueva versión Code Veronica para **PS2**, un DVD especial llamado Wesker's Report, la demo de Devil May Cry, una pluma cromada, un anillo de plata, un llavero y una chapa de identificación numerada.

Medal Of Honor. La saga bélica de **Dreamworks** visitará por primera vez **PS2**, aunque no será hasta bien entrado el 2002. MOL Frontline mantiene la mecánica de las entregas de **PSone**, mientras que MOL Fighter Commander nos pondrá a los mandos de los más míticos cazas en plena Guerra del Pacífico.



Evergrace 2. La secuela del juego de **From Software** regresará a **PlayStation 2** con su particular mecánica (Dress-up System) hacia el verano. Junto a Yuterald podrás encontrar dos nuevos personajes (Fillna y Ryana) que ayudarán al protagonista, ambos bajo control de la consola.

Connectix y Sony en paz. Ambas han llegado a un acuerdo para zanjar el pleito existente en relación al Virtual Game Studio (el emulador de **PSX**), el cual pasa a ser propiedad **Sony** a partir del 30 de Julio.





Se ha hecho esperar... pero ¡al fin está aquí!

Paper Mario, la secuela de Mario RPG

El último cartucho que firmó **Square** para **Nintendo** (antes de su «traición» con **PlayStation**) ya tiene continuación, cinco años después. **Intelligent System** firma esta secuela del mítico *Mario RPG*, largamente esperada por los usuarios de **Nintendo 64**, y que ya está a la venta en **Estados Unidos**. Por ahora se desconoce su fecha de aparición en nuestro país, pero os mantendremos informados.

Alianza SCE-IBM-Toshiba

¿Un Emotion Engine más pequeño y barato?

Sony Computer Ent. se alía con **IBM** y **Toshiba**. El acuerdo, valorado en 400 millones de dólares, abarca 5 años en los cuales se encargarán de crear un nuevo microprocesador, denominado **Cell**, con capacidades de súper-computadora pero integrado en el tamaño de un *chip*. **Sony** y **Toshiba** han anunciado además que la tecnología de 0.18 micras de **PS2** va a ser sustituida por otra de idéntico rendimiento pero de tan sólo 0.13 micras, lo que se traduciría en un *Emotion Engine* de menor tamaño y coste.

RESULTADOS de concursos

EA SPORTS

■ Los 40 ganadores de un lote de los juegos de PC **NHL 2001, F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000** y **TIGER WOODS PGA TOUR 2001** son:
MIGUEL GIL BECERRA (GUADALAJARA); PABLO ZAPICO ANTUÑA (ASTURIAS); SERGIO JAMARILLO JAMARILLO (VALENCIA); JUAN FRANCISCO LÓPEZ SOSA (LAS PALMAS); DAVID GARCÍA RUÍZ (MÁLAGA); RAFAELA RUÍZ CAPISCOL (JAÉN); LUIS DOMINGUEZ ÁVILA (TOLEDO); BENIGNO ÁLVAREZ CASTAÑO (ASTURIAS); ANDRÉS MORALES PÉREZ (PALENCIA); ÓSCAR VÁZQUEZ FERNÁNDEZ (BARCELONA); DAVID TABORDA ORTIZ (MADRID); JON BEÑAT SÁNCHEZ DÍAZ DE DURANA (VIZCAYA); DANIEL FERNÁNDEZ SANCHÍS (ZARAGOZA); JESÚS IZQUIERDO GUERRA (MADRID); RAFAEL CUELLAR PÉREZ (BARCELONA); JOSÉ MARTÍNEZ ARASIL (CASTELLÓN); JOSÉ IGNACIO NOVO VELASCO (VIZCAYA); MANUEL GIL PÉREZ (LA CORUÑA); VICTOR PUERTA FERNÁNDEZ (GRANADA); FERNANDO LÓPEZ DÍAZ (GRANADA); JUAN GUILLERMO RESTREPO PALACIOS (MADRID); ALBERTO AZNAR RIUS (TARRAGONA); MIGUEL MERA DE LA TORRE (BARCELONA); JOSÉ LUIS POVEDA GOMARIZ (ALICANTE); MANVEL FERNÁNDEZ ARANDA (BARCELONA); REBECA RUIZ-ROZAS ARROYO (VIZCAYA); XABIER LARRAÑAGA OROZ (GUIPUZCOA); ALFONSO HERNÁN RODRÍGUEZ (MADRID); ANDRÉS ALCARAZ NAVARRETE (MÁLAGA); AURELIO ZENÓN SÁNCHEZ DÍAZ (SEVILLA); JULIO JOSÉ JIMÉNEZ SALAS (SEVILLA); JOSÉ ANTONIO NARVAEZ GARCÍA (BARCELONA); ENRIQUE NIETO ORTIZ (VALENCIA); ALEJANDRO PÉREZ LÓPEZ (MADRID); DAVID SANZ CASTRO (MADRID); ÓSCAR VERDEJO CAMACHO (CIUDAD REAL); DAVID NOGUERA MORENO (MADRID); FERNANDO GONZÁLEZ MORALES (TENERIFE); JUAN FERNÁNDEZ CORISCO (MADRID) y ANTONIO JOSÉ CORDERO FERRAL (CÁDIZ).

JAMES BOND

■ Los 10 ganadores de un lote compuesto por los juegos **EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE** y **007 RACING** han sido: RAFAEL JOAQUÍN SEGURA CONDE (SEVILLA); ANA ROSA CALLE CALLE (MADRID); VICENTE VILLENA MASEGOSA (VALENCIA); LUIS LÓPEZ GUERRA (LEÓN); JUAN ALBERTO CAMACHO RUÍZ (MÁLAGA); JOAN CARLES ARANDA PÉREZ (BARCELONA); RODOLFO DE LEÓN MARANTE (TENERIFE); DAILOS JOSÉ DELGADO GÓMEZ (TENERIFE); MARÍA JESÚS PALLICER ROTGER (BALEARES) y RICARDO DEL HOYO GARRIDO (BARCELONA).

LOS MEJORES DEL 2000

■ El afortunado ganador de una **PlayStation 2** y una **Dreamcast** es:
IVÁN CASTAÑÓN GARCÍA (ASTURIAS)

OH YEAHHH!!

aprende a hablar inglés con el curso interactivo en CD-ROM que te regala CNR

CNR te regala con el número de abril la primera entrega del curso de inglés interactivo más completo y divertido que jamás hayas tenido en tus manos. Creado por los mejores especialistas en enseñanza de idiomas, *Tell me More* consta de cuatro entregas con niveles progresivos de aprendizaje: Beginner, Intermediate, Advanced y Business. Un curso imprescindible con el que realmente aprenderás a hablar inglés. ¡Con reconocimiento de voz!

● Beginner. Especialmente desarrollado para que el primer contacto con el inglés te enganche sin remedio. Válido también para los que quieran refrescar sus conocimientos, perfeccionar la pronunciación y disfrutar al máximo con sus múltiples juegos.





ya a la venta

En el número de abril, CNR te explica cómo **recargar las baterías** de tu cuerpo y de tu mente esta primavera. También podrás conocer las claves para mantener una **buena relación con tus *ex*** y dónde encontrar **carne de ternera ecológica.** Nuestro reportaje sobre los puntos conflictivos de las **autopistas españolas** te ayudará a elegir ruta esta Semana Santa. Además, descubre cuáles son las **ciudades más caras del mundo** y cuál es nuestro nivel de vida en comparación con ellas, e infórmate sobre los **antivirus** más eficaces para ordenador. ¡Hazte con él!

Con la colaboración de







Una publicación de Ediciones Reunidas





PlayStation
© 2001 KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
KONAMI C/ ORENSE 34- 28020 MADRID- TFNO. 900111573
KONAMI
EL PUBLICO SOLO SE SIENTE ATRAIDO POR LO MEJOR
ISS2
iss pro evolution
aDeSe 13
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
A STORM APPROACHES